KONAMI
KRAZY RACERS™
AGB-AKWP-EUR
GAME BOY ADVANCE™
Instruction Booklet

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

Contents

Story 1
Basic Controls 2
Starting a Game 3
Character Descriptions 4
Viewing the Race Screen 6
Race Menu 7
License Center 11
Rumor Billboard 11
Save 11
Items 12
Item Shop 13
How to connect the Game Boy Advance™
Game Link™ Cable 14

STORY

A Krazy World hovering in space has been flooded with go-carts! Children and adults alike are crazy about go-karting!
One day, this e-mail was sent to a group of Konami characters by Konami NET requesting their appearance in a go-cart race.

Invitation

A Konami Character Grand Prix will be held on the Krazy Circuit. You're in, right?

-Konami Man

All Konami characters claim to be the best. The KRAZY race is about to begin!

Basic Controls

Red indicates button commands during the race;
blue indicates button commands for other screens.

L Button
Use items*

Control Pad
Select menu and headings
Left / Right for handle controls
Down + B Button for reverse

R Button
Jump

START
Start
Pause

SELECT
See behind the player

A Button
Confirm
Accelerate

B Button
Cancel or return to previous screen
Brake

*See Items - pg.14

Starting a Game

1. Properly insert the game cartridge into the Game Boy Advance™ unit and turn on the power.
2. Press START on the Title Screen, select either New Game or Load Game, and press START.
   To Load: Data files will be displayed. Use Up or Down to select the file to load and press the A Button.
   *Only possible when there is previously saved data. See Save - pg. 11
3. Use the L and R Buttons to enter the player's name. Use the Control Pad to select letters, the A Button to input, and the B Button to cancel. After completing name entry, select END and press the A Button. A confirmation message will appear, and if the name as shown is correct, choose OK and press the A Button. To make changes, choose NO and press the A Button.
4. Use the Control Pad on the Menu Screen (Home Page) to select a menu to go to and press the A Button.

License Center	Take a test to obtain a license	pg.13
Race Menu	Move to the Race Menu Screen	pg. 9
Item Shop	Purchase items, set items	pg.15
Rumor Billboard	Get a variety of information about the game	pg.13
Exit	Finish the game and return to the Title Screen *Data will be erased if the Title Screen is returned to without saving.	
Save	Move to the Save Screen	pg.13

Character Descriptions

The aim of Krazy Racing is to win the Konami Character Grand Prix. But for some reason, all the characters assembled seem to have misunderstood this somewhere along the line... .

*Top Speed, Acceleration, and Grip are measured on a numerical scale, with 5 being the best.

Goemon

Goemon Series Representative

A righteous, hot-blooded youth. He has rescued Oedo from countless dangers, and decided to participate in the competition because of an eerie feeling about the race that had begun to creep up on him.

*Top Speed 3
*Acceleration 4 *Grip 3

Pawapuro-Kun

Jikkyo Power Pro. Baseball Series Representative

Youth who loves baseball and dreams of appearing in the Koshien high school baseball tournament where the best of the best high school teams in the country compete. Will fan support give him an edge in Krazy Racing ?

*Top Speed 2
*Acceleration 3 *Grip 5

Takosuke

Parodius Series Representative

The son of Mr. Parodius. He appeared in the first Parodius and still puts on lively shows of Paro Power. He still stirs up an uproar here and there.

*Top Speed 2
*Acceleration 3 *Grip 5

Ninja

Metal Gear Series Representative

With a robust physique and a high degree of combat ability, the true nature of Ninja is nonetheless enshrouded in mystery.

*Top Speed 3
*Acceleration 5 *Grip 2

Pastel

Twinbee Series Representative

Pilot of the Winbee. She is a gentle, outgoing young girl who normally spends her time maintaining peace on Donburi Island as a member of the Twinbee Team.

*Top Speed 3
*Acceleration 4 *Grip 3

Nyami

Poppin' Music Series Representative

She is a teen popstar who, together with her sidekick Mimi, performs as a TV announcer and singer. The show she appears in regularly, "Poppin' Party," is at the top of the charts.

*Top Speed 3
*Acceleration 5 *Grip 2

Dracula

Castlevania Series Representative

This demon lord was sealed and kept in a deep sleep for a long time, but was resurrected so that he could participate in Krazy Racing.

*Top Speed 5
*Acceleration 2 *Grip 2

Moai

Gradius Series Representative

Continuously blows out ion rings used to attack the Vic Viper ship. Is there a possibility that he could be from some ancient space ruins?!

*Top Speed 5
*Acceleration 2 *Grip 2

Viewing the Race Screen

1. Items in possession *See Items - pg. 12
2. Power Gauge: Displays the remaining number of times an item can be used.
   Green Light : 1 time remaining
   Blue Light : 2 times remaining
   Red Light : 3 times remaining
3. Course Direction Display
4. Current Time
5. Current Lap / Total Number of Laps
6. Current Location on Course
7. Course Outline
8. Speedometer
9. Display of Current Positions up to 4th Place
10. Player's Current Ranking
11. Number of Coins Currently Held

Race Menu

Krazy GP *See License - pg. 11

This is the menu selection for the Grand Prix races, in which the player's goal is to place 1st overall in each of the cups. Finishing in 3rd place or higher in a race allows the player to advance to the next race. If the total number of player points at the end of 4 races ranks the player 1st overall, the player will be able to take a license test.

How to begin the Grand Prix race

Use the Control Pad to select Krazy GP on the Race Menu Screen and press the A Button.
Use Up or Down to select the game level and press the A Button. Choose your favorite character on the Character Selection Screen using the Control Pad and press the A Button to confirm selection. Finally, use Left or Right on the Cup Selection Menu to choose the cup to race in and press the A Button to confirm and begin the race.
*Of the 4 aveilable cups, the only one that can be chosen at first is the Krazy Cup.
In order to participate in other cups, the player must obtain licenses.
*An increase in game level makes player rivals stronger and raises the limit on maximum speeds, making the game more difficult overall.

Game Over

When the player finishes in 4th place or lower in any of the races in the Grand Prix they may continue, but will lose 1 player. When there are no remaining players left to continue with, and the player places in 4th place or lower once again, the game will be over.

Time Attack

This is the menu selection for the player to race against the clock on their favorite course. There are no rivals to interfere with the player from breaking course records!

How to begin a Time Attack

Select Time Attack from the Race Menu Screen and press the A Button. Use the Control Pad to choose your favorite character and press the A Button. Use Up and Down to select the course to race on within the Course Selection Screen and press the A Button to confirm your choice.

Free Run

Use this menu selection to race on your favorite course. This is the place to practice for the Grand Prix races.

How to start a Free Run

Choose Free Run from the Race Menu Screen and press the A Button. Use Up and Down to set the game level and press the A Button. Select your favorite character with the Control Pad and press the A Button to confirm. Finally, choose the course to be raced within the Course Selection Screen and press the A Button to confirm your choice.

*In Time Attack and Free Run modes player can only select 12 of the 16 courses. The remaining 4 courses can be selected once the player has advanced to the Krazy Grand Prix Cup.

VS. Mode (Multi-Player Race)

First see the description on pg. 14 on how to connect the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable to multiple Game Boy Advance™ units. After this first step has been completed, both players who want to join in the multi-player race should select VS. Mode from the Race Menu and press the A Button to confirm. Once VS. Mode has been entered, a message will be sent to confirm the number of player entrants. If this number is correct, press the A Button. Next, select the menu for VS. race and press the A Button to confirm your selection. The multi-player race and battle are played just as if they were a normal race, except that the player's rivals are the other connected players. Once all the players are connected in VS. Mode, any player can select the Race Menu.

Free Run : Just like a normal Free Run, except with the connected players as rivals.
Match Race : A VS. race between players.
Mini-Battle : Just like a normal mini-battle, except with the connected players as rivals.

Pause Menu

Press START during a race or battle to pause the game. Press START, or the B Button, to return to the game.

During the Grand Prix	Continue	The game is returned to as it was.
	Quit	Give up and return to the Race Menu.
During all other races besides Grand Prix	Retry	Try again from the starting point under the same game conditions.
	Change Character	Change characters and play the course again under the same conditions.
	Change Course	Change course and start over under the same conditions.
	Quit	Give up and return to the Race Menu.

Mini-Battle

Enjoy a mini-game that's a little different from your average race.

Bomb Chaser

Staying within the time limit, drive through the course and play Bomb Chaser.

Rules:

The "it" character is randomly selected before the race begins. The character with the bomb is "it". When the go-cart of the character who's "it" touches another go-cart, the touched go-cart becomes "it" and the bomb is transferred. A player wins when they do not have the bomb when time runs out. Keep a watch over the amount of remaining gasoline. If a character runs out of gasoline their go-cart becomes extremely slow and turns into an easy target. After a set amount of time, gasoline will appear on the course.

Chicken

This is a battle of wits to see who can run a straight 400-meter course and stop closest to the goal.

Rules:

The player's go-cart automatically starts moving after the battle begins. Press the B Button to brake at just the right spot. The character that is able to stop closest to the goal is the winner. Keep in mind that the brake can only be used once.

License Center

This is where the player takes driving tests to obtain each one of the licenses. Tests can only be taken if the player has finished in 1st place in the Krazy Grand Prix Cup and received test-taking credentials. Becoming the Krazy Cup champion makes the player eligible for the "B Class" license. After the "B Class" license test has been passed, the player is able to race in the Hyper Cup and Premium Cup. Finishing in 1st place in both the Hyper Cup and the Premium Cup makes the player eligible to take the "A Class" license test. The "A Class" license is necessary in order to race in the Champion Cup. Rumor has it that there is a "S Class" license as well.

Rumor Billboard

Visiting the Rumor Billboard makes a wide variety of information on the game available to the player. Newly uploaded information is designated by a "New" mark next to icons on the Home Page (Menu Screen).

Save

Current game progress can be saved as 3 different save game files. Select the file to save the game in with Up or Down on the Control Pad and press the A Button to confirm. Saved data includes the player's name, license credentials, number of coins, trophies, last character used, and titles earned.
*Titles reflect a player's characteristics. You'll see when saving for the first time.

Items

Picking up Bells scattered throughout the race course during the Grand Prix and the Free Run allows the player to get their hands on a variety of different items. Blue Bells are Engine Turbo boosters, and Red Bells are for all other items. It is not clear what these items are until the Bell is picked up. Press the L Button to use collected items.

Turbo
Turbo speed. Particularly effective if used after a spinout or crash.

Eye Wrap
Player becomes invisible to rivals for a fixed amount of time.

Time Bomber
This item explodes 3 seconds after being set on the ground. It will explode before the 3 seconds are up if a rival comes into contact with it.

Scooper Drill
Drills a hole in the ground. Falling in causes a major loss in time.

Barrier
The player will be protected from rival attacks for a fixed period of time.

Blue Missile
This missile, which shoots straight forward, can be launched three times. Enemies crash when hit.

Red Missile
This automatic heat-seeking missile follows its target wherever it may go. It almost always hits its target.

Ice Crash
Pillars of ice rise from the ground. Go-carts spinout if these ice pillars are hit.

Electric Battery
All rivals are attacked with an electrical charge.

Pigs
All rivals are transformed into pigs for a fixed period of time. Speeds are greatly reduced if characters are turned into pigs, and items cannot be used.

Ally Spark
Friends of each of the characters appear. For a fixed period of time, the player moves at turbo speeds and is invincible. It is also possible to attack rivals by crashing into them.

Be careful of accidentally swapping items!
*Turbo boosters that have been saved up will all be changed into another item if a Red Bell is picked up.
*Other items in possession will be changed to Engine Turbo Boosters if a Blue Bell is picked up.
*Other items in possession will not be changed even when the player picks up a Red Bell.

Item Shop

Purchase Items
Items that are obtained by picking up Red Bells can also be purchased at this shop with Coins collected during races.

Set Items
Simply purchasing items has no value. Press the L or R Buttons to move to the screen to set items and outfit your go-cart with purchased items. As many as three different types of items can be set, with a maximum of 2 of the same type of item equipped. In other words, the number of times items can be used increases by a maximum of 2 additional times. However, it does not help you unless you obtain chosen items during a race. In order to outfit items, use Up and Down to select the "Set Item" option and press the A Button. This will bring up a display of a list of all of the items currently held by the player. Use Left and Right to select items and press the A Button to confirm choices. After items have been set, press the B Button to return to the Home Page (Menu Screen).

Connecting the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable

The following is an explanation of how to link up Game Boy Advance™ units using the Game Boy Advance ™ Game Link™ Cable.

Items to Prepare

- Game Boy Advance™ Unit ———— A unit for each player is necessary
- "Konami Krazy Racing" Cartridge—— A cartridge for each player is necessary
- Game Boy Advance™ Game Link™ Cable
  For 2 players———— 1 cable is necessary

How to Connect the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable

1. Make sure that the Power Switch is OFF on all units, and insert the game cartridge into each unit.
2. Connect each Game Boy Advance™ Game Link™ Cable by attaching them to the external extension connectors on the game units.
3. Turn the Power Switch ON on each game unit.
4. See pg.11 for descriptions on game button controls.

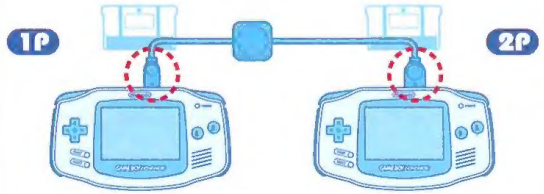
*Do not connect game units not being used when playing with 2 players.
*The player with the game unit connected with the small plug becomes Player 1.

Refer to the chart on the right to connect each unit with the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable.
(Note the difference in plug size.)

Cautionary note on the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable

The following cases will result in transmission failure or malfunction.

[Connection Diagram]



- When using any cable other than the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable
- When the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable is not completely connected
- When the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable is removed during play
- When the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable is not correctly connected to each game unit
- When more than 2 units are connected

GBA LINK CABLE

THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ CABLE.

Consumer Information and Precaution

READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

⚠ WARNING – BATTERY PRECAUTIONS

FAILURE TO FOLLOW THE FOLLOWING INSTRUCTIONS MAY CAUSE THE BATTERIES TO MAKE "POPPING" SOUNDS AND LEAK BATTERY ACID RESULTING IN PERSONAL INJURY AND DAMAGE TO YOUR GAME BOY ADVANCE OR ACCESSORY. IF BATTERY LEAKAGE OCCURS, THOROUGHLY WASH THE AFFECTED SKIN AND CLOTHES. KEEP BATTERY ACID AWAY FROM YOUR EYES AND MOUTH. CONTACT THE BATTERY MANUFACTURER FOR FURTHER INFORMATION.

1. For Game Boy Advance use only alkaline batteries. Do not use carbon zinc or any other non-alkaline batteries.
2. Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
3. Do not put the batteries in backwards (positive [+] and negative [–] ends must face the proper direction). The supply terminals are not to be short-circuited.
4. Do not leave used batteries in the Game Boy Advance.
5. Do not mix battery types (do not mix alkaline and carbon zinc batteries or mix different brands of batteries). Use only batteries of the same or equivalent type as recommended.
6. Do not leave batteries in the Game Boy Advance or accessory for long periods of non-use.
7. Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy Advance, always slide the power switch OFF.
8. Do not dispose of batteries in a fire.
9. Do not use rechargeable type batteries such as nickel cadmium. Non rechargeable batteries are not to be recharged.
10. Do not use a battery if the plastic cover has been torn or compromised in anyway.
11. Do not insert or remove batteries while the power is ON.
12. GENERAL NOTE: Rechargeable batteries are to be removed before charging. Rechargeable batteries are only to be recharged under adult supervision.

⚠ WARNING – REPETITIVE STRAIN

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as Tendonitis, Carpal Tunnel Syndrome or skin irritation:

- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ WARNING - SEIZURE

Some people (about 1 in 4000) may have seizures or black outs triggered by light flashes, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
Parents should watch when their children play video games. STOP PLAYING IMMEDIATELY and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms: Convulsions, Eye or muscle twitching, Loss of awareness, Altered vision, Involuntary movements, Disorientation.

TO REDUCE THE LIKELIHOOD OF A SEIZURE WHEN PLAYING VIDEO GAMES:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

Inhalt

Geschichte 17
Grundlegende Steuerung 18
Spielvorbereitung 19
Beschreibung der Spielfiguren 20
Screen-Inhalt während des Rennens .. 22
Renn-Menü 23
Lizenz-Zentrum 27
Gerüchte-Pinwand 27
Speichern 27
Gegenstände 28
Verkaufsstelle 29
Anschluss des Game Boy Advance™
Game Link™ Kabels 30

Geschichte

Eine verrückte Welt schwebt im Weltraum...
... und quillt geradezu von Go-Carts über! Jedermann, Kinder und Erwachsene, sind absolut "krazy" danach, einen Go-Cart zu fahren! Eines Tages wurde diese e-mail von Konami NET an alle Spielfiguren, oder wie wir sie nennen "Character", geschickt, und diese zur Teilnahme an einem Go-Cartrennen aufgefordert.

Einladung

Auf der Krazy-Rennstrecke findet ein Konami-Character-Grand Prix statt. Du machst doch mit, nicht wahr?
- Konami-Mann

Und so fand also ein Go-Cartrennen statt, das den Namen "Konami-Character-Grand Prix" trug. Wenn es dem Spieler gelingt, das Rennen zu gewinnen, erhält er den angesehenen Titel "Character King".
Alle Konami-Spielfiguren, die sich versammelt haben, behaupten von sich, die besten zu sein. Gleich fängt das KRAZY-Rennen an!

Grundlegende Steuerung

Rote Buchstaben bezeichnen die Tasten-Befehle während des Rennens;
blaue Buchstaben bezeichnen die Tasten-Befehle für andere Screens

L Taste
Verwende Gegenstände

Control Pad
Auwählen von Menüpunkten und Titeln
Links / Rechts zum Lenken
Abwärts + B-Taste für Rückwärtsgang

R Taste
Sprung

START-Taste
Start
Pause

A-Taste
Bestätigen
Beschleunigen

SELECT-Taste
Blick hinter die Spielfigur

B-Taste
Löschen oder zurück zum vorherigen Screen
Abbremsen

*Siehe Gegenstände - Seite 28

Spielvorbereitung

1. Schiebe die Spielkassette in deinen Game Boy Advance™ und schalte die Stromversorgung ein.
2. Drücke die START-Taste, wenn der Titel-Screen erscheint, und wähle entweder ein neues Spiel oder lade ein gespeichertes Spiel, und drücke dann die START-Taste.
   Laden: Eine Liste mit Dateien wird angezeigt. Verwende die Auf-oder Abwärtstaste, um das zu ladende Spiel auszuwählen, und die A-Taste, um Deine Wahl zu bestätigen.
   * Dieser Vorgang ist nur möglich, wenn Du vorher Daten gespeichert hast. Siehe zum Speichern - Seite 27
3. Verwende die L- und R-Tasten, um den Namen des Spielers einzugeben. Verwende hierbei das Control Pad zur Auswahl der Buchstaben, die A-Taste zur Bestätigung Deiner Eingabe und die B-Taste zum Löschen von Buchstaben. Nachdem die Namenseingabe abgeschlossen ist, wähle END und drücke die A-Taste. Daraufhin erscheint eine Bestätigungsanzeige, und wenn der gezeigte Name korrekt ist, wähle OK und drücke die A-Taste. Wenn Du Änderungen vornehmen möchtest, wähle NEIN, und drücke die A-Taste.
4. Verwende das Control Pad, während der Menü-Screen (Home Page) angezeigt wird, wähle ein Menü aus, zu dem Du gehen möchtest, und drücke die A-Taste zur Bestätigung.

Lizenz-Zentrum	Bestehe eine Prüfung, um eine Lizenz zu erhalten	S. 27
Renn-Menü	Weiter zum Renn-Menü-Screen	S. 23
Teileverkauf	Kaufe Gegenstände, verwende Gegenstände	S. 29
Gerüchte-Pinwand	Hier erhältst Du verschiedene Information über das Spiel	S. 27
Ende	Beende das Spiel und kehre zum Titel-Screen zurück. *Die Daten werden gelöscht, wenn Du zum Titel-Screen zurückschaltest, ohne vorher zu speichern.	
Speichern	Schalte zum Speicherungs-Screen um	S. 27

Beschreibung der Spielfiguren

Das Ziel bei von Krazy Racing ist es, den Konami-Character-Grand Prix zu gewinnen. Aber aus irgendeinem Grund scheinen alle teilnehmenden Spielfiguren zu irgendeinem Zeitpunkt etwas falsch verstanden zu haben.

*Die Werte für Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung und Bodenhaftung werden auf einer numerischen Skala dargestellt, wobei 5 der beste Wert ist.

Goemon

Repräsentant der Goemon-Serie

Ein gerechtigkeitsliebender, heißblütiger junger Mann. Er hat Oedo vor zahllosen Gefahren bewahrt und sich entschieden, an diesem Rennen teilzunehmen, weil ihn ein unheimliches Gefühl über das Rennen beschlichen hatte.

*Höchstgeschwindigkeit 3
*Beschleunigung 4 *Bodenhaftung 3

Pawapuro Kun

Repräsentant der Jikkyo Power Pro Baseball-Serie

Ein Junge, der Baseball über alles liebt. Er träumt davon, eines Tages im Oberschul-Baseballturnier von Koshien aufzutreten, wo die allerbesten Oberschul-Mannschaften des Landes gegeneinander antreten. Werden die Anfeuerungsrufe seiner Fans ihm auch im Krazy-Rennen helfen?

*Höchstgeschwindigkeit 2
*Beschleunigung 3 *Bodenhaftung 3

Takesuke

Repräsentant der Parodius-Serie

Er ist der Sohn von Herrn Parodius. Er erschien im ersten Parodius-Spiel und zeigt immer noch seine faszinierende Show von Paro Power. Es gelingt ihm nach wie vor, hier und da großes Aufsehen zu erregen.

*Höchstgeschwindigkeit 2
*Beschleunigung 3
*Bodenhaftung 3

Ninja

Repräsentant der Metal Gear-Serie

Obwohl er einen robusten Körperbau hat und über fantastische Kampfkraft verfügt, ist die wahre Natur des Ninja immer noch von Geheimnissen umwittert.

*Höchstgeschwindigkeit 3
*Beschleunigung 5
*Bodenhaftung 2

Pastel

Repräsentantin der Twinbee-Serie

Sie steuert den Winbee. Sie ist ein nettes, offenes junges Mädchen, das normalerweise damit beschäftigt ist, als Mitglied des Twinbee-Teams den Frieden auf der Donburi-Insel aufrecht zu erhalten.

*Höchstgeschwindigkeit 3
*Beschleunigung 4
*Bodenhaftung 3

Nyami

Repräsentantin der Poppin Music-Serie

Sie ist eine Teenager-Schlagerdiva, die zusammen mit ihrer Partnerin Mimi als Fernsehansagerin und Sängerin auftritt. Die Show, in der sie regelmäßig gastiert, "Poppin Party", liegt immer an der Spitze der Hitparaden.

*Höchstgeschwindigkeit 3
*Beschleunigung 5 *Bodenhaftung 2

Dracula

Repräsentant der Castlevania-Serie

Dieser Dämon war für lange Zeit verbannt und wurde in einem tiefen Schlaf gehalten. Aber er wurde wieder zum Leben erweckt und kann nun am Krazy Racing teilnehmen.

*Höchstgeschwindigkeit 5
*Beschleunigung 2
*Bodenhaftung 2

Mool

Repräsentant der Gradius-Serie

Er bläst ständig Ionenringe, die dazu eingesetzt werden, das Vic Viper-Schiff anzugreifen. Könnte es möglich sein, daß er von uralten Weltraum-Ruinen stammt?

*Höchstgeschwindigkeit 5
*Beschleunigung 2
*Bodenhaftung 2

Screen-Inhalt während des Rennens

1. Gegenstände in Besitz *Siehe Gegenstände S. 28
2. Leistungsanzeige: Anzeige der Häufigkeit, die der betreffende Gegenstand noch verwendet werden kann.
   Grünes Licht: noch einmal
   Blaues Licht: noch zweimal
   Rotes Licht: noch dreimal
3. Strecken-Richtungsanzeige
4. Gegenwärtige Zeit
5. Gegenwärtige Runde / Gesamtzahl der Runden
6. Gegenwärtige Position auf der Rennstrecke
7. Überblick über die Rennstrecke
8. Tachometer
9. Anzeige der gegenwärtigen Positionen bis zu Platz 4
10. Gegenwärtiger Rang des Spielers
11. Anzahl der Münzen, die der Spieler gegenwärtig hat

Renn-Menü

Krazy GP *Siehe Lizenz - S. 27

Dies ist die Menüwahl für die Grand Prix-Rennen, in denen der Spieler versucht, Platz 1 in allen Rennen des Pokalwettbewerbs zu erzielen. Wenn es einem Spieler gelingt, Platz 3 oder besser zu belegen, kann der Spieler im nächsten Rennen mitfahren. Wenn die Gesamtzahl der Punkte des Spielers am Ende von 4 Rennen ihn auf Platz 1 in der Gesamtwertung bringen, kann sich der Spieler zur Lizenzprüfung melden.

Und so startet man ein Grand Prix-Rennen

Verwende das Control Pad, um Krazy GP im Renn-Menü-Screen zu wählen, und drücke die A-Taste. Wähle dann mit der Auf- und Abwärtstaste den gewünschten Schwierigkeitsgrad und drücke die A-Taste zur Bestätigung. Wähle die von Dir bevorzugte Spielfigur im Auswahl-Screen für die Spielfiguren und drücke die A-Taste zur Bestätigung. Abschließend verwendest Du die Rechts- und Linkstaste im Auswahl-Screen für den Pokalwettbewerb, um den zu wählen, in dem Du antreten willst, und drücke dann die A-Taste zur Bestätigung. Nun kann das Rennen beginnen.

*Von den vier verschiedenen Pokalwettbewerben kannst du anfangs nur den Krazy Cup wählen.
Um dann in den anderen Wettbewerben mitfahren zu können, muß der Spieler zunächst die erforderlichen Lizenzen erwerben.

*Wenn Du einen höheren Schwierigkeitsgrad wählst, werden die Gegner des Spielers stärker, und die Grenzen für die Höchstgeschwindigkeit werden angehoben. Dadurch wird das Ganze insgesamt kniffliger.

Spielende

Wenn der Spieler eines der Rennen des Grand Prix auf dem 4. Platz oder schlechter beendet, kann er zwar weiterfahren, verliert jedoch eine Spielfigur. Wenn keine Spielfiguren mehr übrig sind, mit denen der Spieler weiterfahren kann, ist das Spiel zu Ende, wenn der Spieler das nächste Rennen wieder auf Platz 4 oder schlechter beendet.

Zeitfahren

Dies ist der Menüpunkt, bei dem der Spieler auf seiner Lieblingsstrecke gegen die Uhr fährt. Es sind keine gegnerischen Fahrer auf der Strecke, die unseren Helden daran hindern könnten, neue Rundenrekorde aufzustellen!

Starten des Zeitfahrens

Wähle die Position Zeitfahren (Time Attack) im Renn-Menü-Screen und drücke die A-Taste zur Bestätigung. Verwende dann das Control Pad, um Deine Lieblings-Spielfigur zu wählen, und drücke die A-Taste. Verwende dann die Auf-und Abwärtstasten, um im Streckenwahl-Screen Deine bevorzugte Rennstrecke zu wählen, und drücke die A-Taste zur Bestätigung Deiner Wahl.

Freies Training

Verwende diesen Menüpunkt, um ein Rennen auf Deiner bevorzugten Rennstrecke zu fahren. Hier kannst Du für die Grand Prix-Rennen üben.

Starten des freien Trainings

Wähle die Position für freies Training (Free Run) im Renn-Menü-Screen und drücke die A-Taste zur Bestätigung. Verwende dann die Auf-und Abwärtstasten, um den Schwierigkeitsgrad zu bestimmen, und drücke die A-Taste. Wähle dann mit dem Control Pad die von Dir bevorzugte Spielfigur und drücke die A-Taste zur Bestätigung. Abschließend wählst du im Streckenwahl-Screen Deine bevorzugte Rennstrecke und drückst dann die A-Taste zur Bestätigung Deiner Wahl.

*Sowohl beim Zeitfahren als auch im freien Training kann der Spieler zunächst nur 12 der 16 Rennstrecken wählen. Die verbleibenden 4 Strecken kann der Spieler erst fahren, nachdem er sich zur Teilnahme zum Krazy Grand Prix Cup qualifiziert hat.

VS. Modus (Rennen für mehrere Spieler)

Lies dir zunächst die Beschreibung auf Seite 30 durch, wie der Anschluss über das Game Boy Advance™ Game Link™ Kabels zwischen zwei Game Boy Advance ™ erfolgt. Wenn der Anschluss "steht", müssen beide Spieler, die gegeneinander spielen möchten, den VS. Modus im Renn-Menü wählen und die A-Taste zur Bestätigung drücken. Sobald der VS. Modus korrekt eingegeben ist, wird eine Meldung gesendet, die die Anzahl der Spielereinträge bestätigt. Wenn diese Zahl korrekt ist, drücke die A-Taste. Als nächstes wählst du das Menü für VS. Rennen und drückst die A-Taste zur Bestätigung. Rennen zwischen mehreren Spielern und Kampfrennen werden im Prinzip genauso gefahren wie ein normales Rennen, mit der Ausnahme, dass der gegnerische Fahrer nun der andere angeschlossene Fahrer ist.
*Wenn alle Spieler im VS. Modus angeschlossen sind, kann jeder der Spieler die Auswahl im Renn-Menü vornehmen.

Freies Training : Genau wie beim normalen freien Training, nur daß in diesem Fall die angeschlossenen Fahrer gegeneinander fahren.
Spielrennen : Ein Rennen zwischen den beiden Spielern gegeneinander.
Mini-Kampfrennen : Genau wie beim normalen Mini-Kampfrennen, nur daß in diesem Fall die angeschlossenen Fahrer gegeneinander fahren.

Pausen-Menü

Wenn Du während eines Rennens oder bei einem Kampf-Rennen die START-Taste drückst, wird das Spiel vorübergehend unterbrochen. Drücke die START-Taste erneut oder die B-Taste, um das Spiel fortzuführen.

Während des Grand Prix:	Fortsetzung	Das Spiel wird auf den Zustand zurückgestellt, wo Du begonnen hast.
	Beenden	Gib auf und kehre zum Renn-Menü zurück.
Bei allen Rennen außer dem Grand Prix:	Neuer Versuch	Versuche es unter denselben Spielbedingungen noch einmal vom Startpunkt aus.
	Wechsel der Spielfigur	Wechsle die Spielfigur und fahre die Strecke noch einmal unter sonst gleichen Bedingungen.
	Wechsel der Rennstrecke	Wechsle die Rennstrecke und fahre noch einmal unter sonst gleichen Bedingungen.
	Beenden	Gib auf und kehre zum Renn-Menü zurück.

Mini-Kampfrennen
Viel Spaß bei einem Mini-Spiel, das sich ein bißchen von den sonst üblichen Rennen unterscheidet.

Bomben-Verfolger
Bleibe innerhalb der Zeitbegrenzung, durchfahre die Strecke und spiele den Bomben-Verfolger

Spielregeln:
Die Spielfigur, die "dran" ist, wird vor Beginn des Rennens nach dem Zufallsverfahren ausgewählt. Die Spielfigur, an deren Go-Cart eine Bombe befestigt ist, ist "dran". Wenn der Go-Cart der Spielfigur, die "dran" ist, einen anderen Go-Cart berührt, ist dieser Go-Cart "dran" und erhält die Bombe. Die Spieler, die gerade nicht im Besitz der Bombe sind, wenn die Zeit ausläuft, gewinnen. Achte auch auf die noch verbleibende Benzinmenge. Wenn kein Sprit mehr zur Verfügung steht, wird der Go-Cart extrem langsam und ist dann leichte Beute für den Go-Cart, das "dran" ist. Nach einem gewissen Zeitraum erscheint Benzin auf der Rennstrecke.

Chicken
Dies ist ein Kampfrennen für Gewiefte, die beweisen wollen, wer auf einem 400-Meter-Kurs losrasen und am dichtesten beim Ziel abstoppen kann.

Die Regeln:
Der Go-Cart des Spielers fährt automatisch los, sobald der " Kampf" beginnt. Drücke die B-Taste, um genau beim richtigen Punkt zu bremsen. Diejenige Spielfigur, die es schafft, am dichtesten beim Ziel anzuhalten, geht als Sieger hervor. Beachte, daß man die Bremsen nur einmal benutzen kann!

Lizenz-Zentrum
Hier unterzieht sich der Spieler Fahrertests, um eine der Lizenzen zu erhalten. Die Tests können nur durchgeführt werden, wenn der Spieler beim Krazy Grand Prix Cup gewonnen und grünes Licht zur Teilnahme an den Tests bekommen hat. Wenn man Meister beim Krazy Cup geworden ist, kann der Spieler die " Pro B Class" -Lizenz erwerben. Wenn er den " Pro B Class" -Lizenztest bestanden hat, hat der Spieler die Berechtigung, an den Rennen des " Hyper Cup" und des " Premium Cup" teilzunehmen. Fährt man beim " Hyper Cup" und beim " Premium Cup" als Erster über die Ziellinie, erhält der Spieler die Berechtigung, die " Pro A Class" -Lizenz zu erhalten. Die " Pro A Class" -Lizenz benötigt man, um beim " Champion Cup" mitfahren zu dürfen. Gerüchte kursieren, daß es zudem noch eine " Pro S Class" -Lizenz gibt.

Gerüchte-Pinwand
Zu diesem " Schwarzen Brett" geht man, um sich die neuesten Infos anzusehen, die die Möglichkeiten des Spielers für die Rennen darstellen. Neuhinzugekommene Infos werden mit der Markierung " New" neben den Symbolen auf der Home Page (Menübildschirm) versehen.

Speichern
Der momentane Spielverlauf kann in 3 verschiedene Spielstandordner gespeichert werden. Wähle den Ordner, in den Du den Spielstand speichern möchtest, mit Hoch und Runter auf dem Control Pad, und drücke die A-Taste zur Bestätigung. Gespeicherte Daten sind Spielername, Berechtigungen, eine Lizenz zu erhalten, Anzahl der Münzen, Pokale, die zuletzt verwendete Spielfigur und die gewonnenen Titel.
" Titles" (Titel) zeigt die Statistik des Spielers an. Du wirst dies sehen, wenn Du zum ersten Mal speicherst.

Gegenstände

Das Aufsammeln von Glocken, die auf den Kursen des Grand-Prix-Rennens und des freien Trainings verstreut herumliegen, erlauben es dem Spieler, eine Reihe von verschiedenen Objekten zu erhalten. Blaue Glocken sind Turbolader, während Rote Glocken für alle andere Gegenstände stehen. Welcher Art diese Objekte sind, ist dem Spieler zunächst unklar, bis die Glocke sich auflöst. Drücke die L-Taste, um gesammelte Objekte zu benutzen.

Turbo
Turbo-Geschwindigkeit.Besonders wirkungsvoll, wenn man ihn nach einem Dreher oder Unfall einsetzt.

Augenklappe
Der Spieler wird für seine Kontrahenten unsichtbar – und das für eine bestimmte Zeit.

Zeitbombe
Dieses Objekt explodiert nach 3 Sekunden, nachdem man es gelegt hat. Es geht allerdings früher hoch, wenn ein Mitstreiter es berührt.

Bohrbagger
Bohrt ein Loch in den Boden. Wer dort reinfährt, verliert eine Menge Zeit.

Barriere
Der Spieler wird vor den Angriffen der Kontrahenten für eine gewisse Zeit geschützt.

Blaue Rakete
Diese Rakete, die direkt nach vorn abgeschossen wird, kann dreimal zum Einsatz gebracht werden. Die Gegner haben einen Unfall, wenn sie getroffen werden.

Rote Rakete
Diese Rakete ist ein automatisches wärmesuchendes Geschoß; es folgt dem Ziel, wohin es sich auch bewegt. Es verfehlt sein Ziel fast nie.

Eisbarriere
Eispfeiler steigen aus dem Boden hervor. Go-Carts geraten ins Schleudern, wenn man auf diese Eispfeiler trifft.

Elektrische Batterie
Alle Kontrahenten werden mit einer elektrischen Ladung angegriffen.

Schweine
Alle Kontrahenten werden für eine gewisse Zeit in Schweine verwandelt. Die Geschwindigkeiten werden drastisch gesenkt, wenn Spielfiguren zu Schweinen wurden, und Gegenstände können nicht benutzt werden.

Ally Spark
Die Freunde der jeweiligen Spielfiguren erscheinen. Für eine bestimmte Zeit bewegt sich die Spielfigur mit Turbo-Geschwindigkeit und ist unverwundbar. Sie kann auch direkt in Gegner hineinfahren und einen Unfall verursachen.

Sei vorsichtig, daß du nicht versehentlich Gegenstände vertauschst!

*Turbolader, die du dir aufgespart hast, werden alle in andere Gegenstände verwandelt, wenn du eine rote Glocke aufsammelst.

*Andere Gegenstände in Deinem Besitz verwandeln sich in Motor-Turbolader, wenn Du eine blaue Glocke aufsammelst.

* Andere Gegenstände in Deinem Besitz verwandeln sich nicht, selbst wenn Du eine rote Glocke aufsammelst.

Verkaufsstelle

Kauf von Gegenständen
Gegenstände, die Du durch Aufsammeln von roten Glocken erlangen kannst, sind auch in der Verkaufsstelle mit Münzen zu erwerben, die du während des Rennens aufgesammelt hast. Wähle mit dem Control Pad den Gegenstand, den Du kaufen möchtest, und drücke die A-Taste zur Bestätigung deiner Wahl.

Teile einbauen
Es reicht nicht, daß Du einfach Gegenstände kaufst. Drücke die L- oder R-Taste, um zu dem Screen weiterzuschalten, wo Du die Teile einbauen lassen und Deinen Go-Kart mit den erworbenen Teilen ausrüsten kannst. Du kannst bis zu drei verschiedene Arten von Ausrüstungsgegenständen einsetzen, wobei Du maximal zwei Gegenstände derselben Art verwenden kannst. Oder anders ausgedrückt kann die Häufigkeit der Verwendbarkeit von Gegenständen maximal zweimal erhöht werden. Dies alles hilft Dir jedoch nichts, bis Du die gewählten Gegenstände während eines Rennens erworben hast. Um Deinen Kart mit Gegenständen auszurüsten, verwende die Auf- und Ab-Taste, um die Option "Teile einbauen" aufzurufen, und drücke dann die A-Taste. Daraufhin erscheint eine Liste aller Gegenstände in einer Anzeige, die der Spieler gerade in Besitz hat. Verwende die Rechts-und Linkstaste, um Gegenstände zu wählen, und drücke dann die A-Taste zur Bestätigung. Nachdem Du die gewünschten Objekte eingebaut hast, drücke die B-Taste, um zur Home Page (Menü-Screen) zurückzukehren.

Anschluss des Game Boy Advance™ Game Link™ Kabels

Nachfolgend findest du eine Erläuterung dazu, wie man Game Boy Advance™ -Geräte mit einem Game Boy Advance™ Game Link™ Kabels verbinden kann.

Vorzubereitende Gegenstände

- Game Boy Advance™ -Geräte ———— Ein Gerät für jeden Spieler
- "Konami Krazy Racing"-Spielkassette —— Eine Spielkassette für jeden Spieler ist erforderlich
- Game Boy Advance ™ Game Link ™ Kabel
  Für zwei Spieler ist ein ———— Kabel erforderlich

Anschlussverfahren für das Game Boy Advance™ Game Link™ Kabel

1. Überzeuge dich davon, daß die Stromversorgung an allen Geräten ausgeschaltet ist (Power-Schalter auf OFF), und schiebe die Spielkassetten in alle Geräte.
2. Schließe das Game Boy Advance ™ Game Link ™ Kabel an die dafür vorgesehene externe Erweiterungsbuchse jedes der Geräte an
3. Schalte die Stromversorgung an allen Spielgeräten ein (Power-Schalter ON).
4. Eine genauere Beschreibung zu den Funktionen der einzelnen Bedienelemente des Spiels findest du auf S. 25.

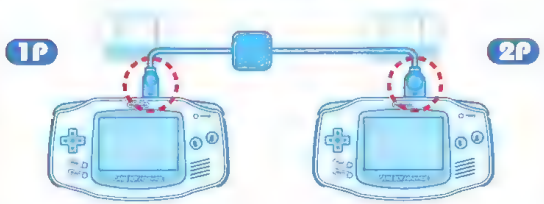
Schließe keine Spielgeräte an, die nicht benutzt werden sollen, wenn Ihr zu zweit spielt.
*Der Spieler mit dem Spielgerat, an das der kleinere Steckverbinder angeschlossen ist, wird Spieler 1.

Zum Anschluss der Gerate mit dem Game Boy Advance™ Game Link™ Kabel siehe das Schaubild auf der rechten Seite.
(Beachte insbesondere die unterschiedliche Größe der Steckverbinder.)

Besondere Hinweise zu Vorsichtsmaßnahmen für das Game Boy Advance™ Game Link™ Kabel

In den folgenden Fällen kommt es zu Übertragungsfehlern oder sonstigen Fehlfunktionen.

[Anschlussdiagramm]



- Verwendung eines anderen Verbindungskabels als des Game Boy Advance™ Game Link™ Kabel
- Unvollständiger Anschluss des Game Boy Advance™ Game Link™ Kabels
- Wenn das Game Boy Advance™ Game Link™ Kabel während des Spiels abgezogen wird
- Wenn das Game Boy Advance™ Game Link™ Kabel nicht richtig an den einzelnen Geräten angeschlossen ist
- Wenn mehr als zwei Geräte angeschlossen werden

DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ KABEL BENÖTIGT WIRD.

Verbraucherinformationen und andere wichtige Hinweise

HINWEIS AN ALLE ELTERN: BITTE DIESE WARNHINWEISE SORGFÄLTIG LESEN, BEVOR SIE ODER IHR KIND ZU SPIELEN BEGINNEN!

⚠WARNUNG - Batteriehinweis

HALTE DICH BITTE AN DIESE ANWEISUNGEN, DA DIE BATTERIEN SONST ZERSTÖRT WERDEN KÖNNTEN, WAS DEN AUSTRITT VON BATTERIESÄURE ZUR FOLGE HAT. BATTERIESÄURE KANN VERÄTZUNGEN AN HAUT UND KLEIDUNG VERURSACHEN SOWIE DEN GAME BOY ADVANCE BESCHÄDIGEN UND UNBRAUCHBAR MACHEN.
SOLLTE BATTERIESÄURE AUSTRETEN, WASCHE DIE DAMIT IN KONTAKT GEKOMMENEN HAUTPARTIEN UND KLEIDUNGSSTÜCKE GRÜNDLICH MIT KLAREM WASSER. BRINGE BATTERIESÄURE NIEMALS MIT AUGEN ODER MUND IN KONTAKT. (WEGEN WEITERER INFORMATIONEN WENDE DICH BITTE AN DEN BATTERIEHERSTELLER!)

1. Verwende für den Game Boy Advance ausschließlich Alkali-Batterien. Setze keine Zink-Kohle oder sonstige, nicht-alkalische Batterien ein.
2. Verwende niemals verbrauchte und frische Batterien zur gleichen Zeit. Tausche immer den kompletten Satz aus.
3. Lege die Batterien nie entgegengesetzt der Anweisung ein (der Plus- und der Minus-Pol müssen in die korrekte Richtung zeigen!). Du darfst Batterien nicht kurzschließen.
4. Entferne gebrauchte Batterien aus deinem Game Boy Advance.
5. Setze niemals verschiedenartige Batterietypen ein, sondern immer nur solche mit gleicher Zusammensetzung bzw. aus gleicher Herstellung.
6. Wenn du deinen Game Boy Advance über einen längeren Zeitraum nicht benutzt, solltest du die Batterien entfernen.
7. Sollten die Batterien leer sein, vergiss nicht, den Game Boy Advance auszuschalten. Schalte den Game Boy Advance außerdem stets aus, wenn du nicht mehr spielst.
8. Wirf die leeren Batterien niemals ins Feuer oder in den Hausmüll, sondern gib die Batterien bei einer Sammelstelle ab. (Auskünfte über entsprechende Sammelstellen erteilt deine Stadt bzw. Gemeinde.)
9. Verwende keine aufladbaren Batterien, wie beispielsweise Nickel-Cadmium-Batterien. Versuche nicht, herkömmliche Batterien wieder aufzuladen.
10. Batterien, deren äußere Hülle in irgendeiner Weise beschädigt ist, darfst du unter keinen Umständen benutzen!
11. Lege keine Batterien ein bzw. entferne keine Batterien, während der Game Boy Advance eingeschaltet ist.
12. ALLGEMEINE INFORMATION: Wiederaufladbare Batterien müssen vor dem Aufladen aus dem Game Boy Advance entfernt werden. Das Aufladen von Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen erfolgen.

⚠WARNUNG - Überanstrengungshinweis

Bei einigen Personen kann es nach längerer Spieldauer zu Ermüdungserscheinungen oder Unbehagen kommen. Beachte folgende Hinweise, um solche Erscheinungen zu vermeiden.
Unabhängig davon, wie du dich fühlst, solltest du in jedem Fall stündlich eine Pause von 10 bis 15 Minuten einlegen.
Sollten deine Hände bzw. deine Arme ermüden oder fühlst du dich unwohl, lege eine mehrstündige Erholungspause ein, bevor du weiterspielst.
Sollten die Beschwerden auch dann nicht abklingen, achte auf die Signale deines Körpers und suche einen Arzt auf. Ansonsten könnten dauerhafte Schädigungen auftreten.

⚠WARNUNG - Epilepsiehinweis

Bei einem kleinen Prozentsatz (ca. 1 Person von 4000) der Bevölkerung können während des Betrachtens blinkender Lichter oder Muster, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungen auftreten. Solche Reaktionen können auch auftreten, wenn diese Personen bestimmte Fernsehbilder anschauen oder bestimmte Videospiele spielen. Auch bei Spielern, die bislang nicht mit epileptischen Symptomen auf Lichtreize reagiert haben, ist eine bisher unentdeckte epileptische Veranlagung nicht ausgeschlossen.
Befrage einen Arzt, bevor du ein Videospiel benutzt, wenn bei dir oder einem Mitglied deiner Familie Epilepsie vorliegt. Wir empfehlen allen Eltern, ihre Kinder während des Spielens von Videospielen zu beobachten.
Sollten bei ihrem Kind folgende Symptome auftreten, UNTERBRECHEN SIE AUGENBLICKLICH das Spiel: verändertes Sehvermögen, Augen- und Muskelzuckungen, unwillkürliche Bewegungen, Desorientierung, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung, Schwindelgefühle und/oder Krämpfe.
Befragen Sie Ihren Arzt!

BEACHTE BEIM SPIELEN STETS FOLGENDE HINWEISE:
1. Halte den größtmöglichen Abstand zum Bildschirm!
2. Videospiele immer auf einem TV-Gerät mit möglichst kleinem Bildschirm spielen.
3. Verzichte auf das Spielen, wenn du erschöpft bist oder Schlaf benötigst.
4. Spiele stets in einem gut beleuchteten Raum.
5. Achte darauf, pro Stunde etwa 10 bis 15 Minuten Pause zu machen.

NOTES

Table des Matières

Histoire 33
Commandes de base 34
Pour commencer le jeu 35
Description des personnages 36
Visionner l'écran de la course 38
Menu de la course 39
Centre de licences 43
Affichage des rumeurs 43
Sauvegarde 43
Objets 44
Magasin 45
Comment raccorder un cable Game Boy Advance ™ Game Link ™ ? 46

Histoire

Un monde fou-fou planant dans l'espace... se retrouve noyé sous les karts!
Tous ici, enfants comme adultes, sont fous des courses de karts!
Un jour, ce courrier électronique a été envoyé à chacun des personnages par Konami NET, leur demandant de participer à une course de karts.

Invitation

Le Grand Prix des Personnages Konami se tiendra sur le " Krazy " Circuit. Tu en es, dis?

-Konami Man

Et ainsi la course de karts appelée le " Grand Prix des Personnages Konami " a eu lieu.
Devenir le champion de la course permet au joueur d'obtenir le titre convoité de " Roi des Personnages ".
Tous les personnages Konami sont prêts à en découdre. La course KRAZY va commencer!

Commandes de bases

Les lettres rouges sont pour le contrôle des touches pendant la course;
les lettres bleus sont pour le contrôle des autres écrans.

Touche L
Pour utiliser les objets*

Touche de Direction
Pour sélectionner le menu et les rubriques
Gauche / Droite pour les commandes du manche
Bas + Touche B pour la marche arrière

Touche R
Pour sauter

START
Pour commencer
Pour mettre sur pause

Touche A
Pour confirmer
Pour accélérer

SELECT
Pour voir derrière le joueur

Touche B
Pour annuler ou revenir à l'écran précédent
Pour freiner

*Voir Objets - p. 44

Pour commencer le jeu

1. Introduisez correctement la cartouche de jeu dans le Game Boy Advance™ et mettez-le sous tension.
2. Appuyez sur START sur l'Ecran Titre, sélectionnez New Game [Nouveau Jeu] ou Load Game [Charger Jeu], et appuyez sur START.
   Pour charger: Les fichiers de données s'affichent. Utilisez Haut ou Bas pour sélectionner le fichier à charger et appuyez sur la touche A.
   *Possible uniquement s'il existe des données précédemment sauvegardées. Voir Sauvegarde - p. 43
3. Utilisez les Touches L et R pour entrer le nom du joueur. A l'aide de la Touche de Direction sélectionnez les lettres, avec la Touche A validez et avec la Touche B annulez. Après avoir entré les noms, sélectionnez END [FIN] et appuyez sur la Touche A. Un message de confirmation s'affiche, et si le nom qui apparaît est correct, choisissez OK et appuyez sur la Touche A. Pour modifier, choisissez NO [NON] et appuyez sur la Touche A.
4. A l'aide de la Touche de Direction dans l'Ecran de Menu (Page d'accueil) sélectionnez un menu à visiter et appuyez sur la Touche A.

License Center [Centre de licence]	Passer un test pour obtenir une licence	p. 43
Race Menu [Menu de la Course]	Pour aller à l'écran de Menu de la Course	p. 39
Item Shop [Magasin]	Acheter, définir des objets	p. 45
Rumor Billboard [Affichage des rumeurs]	Pour obtenir une grande variété d'informations sur le jeu	p. 43
Exit [Quitter]	Pour quitter le jeu et revenir à l'Ecran Titre *Les donnnées seront effacées si vous revenez à l'Ecran Titre sans sauvegarder.	
Save	Pour aller à l'Ecran de Sâuvegarde	p. 43

Description des personnages

Le but de Krazy Racing est de remporter le Grand Prix des personnages Konami. Mais pour une raison quelconque, on dirait que tous les personnages présents n'ont pas bien compris ce qui allait se passer sur la ligne de départ...

*Vitesse Maximale, Accélération et Adhérence sont mesurées sur une échelle numérique, avec 5 étant le meilleur.

Goemon

Représentant de la série Goemon

Un jeune homme vertueux et passionné. Il a sauvé Oedo d'innombrables dangers, et a décidé de participer à la compétition à la suite d'un pressentiment sur la course qui s'est immiscé progressivement en lui .

*Vitesse Maximale 3 étoiles
*Accélération 4 étoiles *Adhérence 3 étoiles

Pawapuro-Kun

Représentant de la série Jikkyo Power Pro Base-ball

Un garçon qui adore le base-ball et rêve de participer au tournoi de base-ball du lycée Koshien où les meilleures équipes lycéennes du pays s'affrontent. Est-ce que les encouragements des supporters lui donneront l'avantage dans la course Krazy Racing?

*Vitesse Maximale 2 étoiles
*Accélération 3 étoiles *Adhérence 3 étoiles

Takosuke

Représentant de la série Parodius

Le fils de M. Parodius. Il a fait son apparition dans le premier Parodius et produit toujours de vivants spectacles de Paro Power. Il fait toujours des vagues ici et là.

*Vitesse Maximale 2 étoiles
*Accélération 3 étoiles *Adhérence 3 étoiles

Ninja

Représentant de la série Metal Gear

D'un physique robuste et d'une grande habilité au combat, la vraie nature du Ninja reste néanmoins enveloppée de mystères.

*Vitesse Maximale 3 étoiles
*Accélération 3 étoiles *Adhérence 2 étoiles

Pastel

Représentante de la série Twinbee

Pilote du Winbee. C'est une jeune fille sympathique et extravertie, qui passe généralement son temps à maintenir la paix sur l'île Donburi comme membre de l'équipe Twinbee.

*Vitesse Maximale 3 étoiles
*Accélération 4 étoiles *Adhérence 3 étoiles

Nyami

Représentante de la série Poppin Music

Cette adolescente, star de la pop, avec son acolyte Mimi, se produit comme présentatrice et chanteuse. L'émission dans laquelle elle apparaît régulièrement, "Poppin Party," est au top du hit parade.

*Vitesse Maximale 3 étoiles
*Accélération 3 étoiles *Adhérence 2 étoiles

Dracula

Représentant de la série Castlevania

Ce prince des démons a été enfermé et laissé dans un profond sommeil pendant très longtemps, mais il a été réveillé afin de participer à Krazy Racing.

*Vitesse Maximale 3 étoiles
*Accélération 2 étoiles *Adhérence 2 étoiles

Moai

Représentant de la série Gradius

Il souffle sans arrêt des bagues ioniques utilisées pour attaquer le vaisseau Vic Viper. Se pourrait-il qu'il vienne d'anciennes ruines spatiales?!

*Vitesse Maximale 3 étoiles
*Accélération 2 étoiles *Adhérence 2 étoiles

Visionner l'écran de la course

1. Objets en possession *Voir Objets - p. 44
2. Echelle de Puissance: Affiche le nombre restant d'utilisations possibles d'un objet.
   Témoin vert: reste 1 fois
   Témoin bleu: reste 2 fois
   Témoin rouge: reste 3 fois
3. Affichage de la direction de la course
4. Temps actuel
5. Tour actuel / Nombre total de tours
6. Emplacement actuel dans la course
7. Profil de la course
8. Compteur de vitesse
9. Affichage de la position actuelle jusqu'à la 4ème place
10. Classement du joueur actuel
11. Nombre de Pièces actuellement possédées

Menu de la course

Krazy GP

*Voir Licence - p. 43

Voici le menu de sélection pour les courses du Grand Prix, dans lequel le joueur vise la 1ère place au classement général de toutes les coupes. Finir à la 3ème place ou mieux dans une course permet au joueur d'avancer à la course suivante. Si le nombre total de points d'un joueur à la fin de 4 courses le classe premier de tous, il peut alors passer un test de licence.

Comment commencer le Grand Prix?

A l'aide de la Touche de Direction sélectionnez Krazy GP sur l'écran de menu de la course et appuyez sur la touche A. Avec Haut ou Bas sélectionnez le niveau de jeu et appuyez sur la touche A. Choisissez votre personnage préféré sur l'écran de sélection des personnages avec la Touche de Direction et appuyez sur la Touche A afin de confirmer la sélection. Enfin, avec Gauche ou Droite dans le menu de sélection de la coupe choisissez la coupe à courir et appuyez sur la Touche A pour confirmer et démarrer la course.

*Des 4 coupes disponibles, la seule qui puisse être choisie en premier est la Krazy Cup.
Pour participer à d'autres coupes, le joueur doit obtenir une licence.

*Une augmentation du niveau du jeu rend les adversaires du joueur plus forts et repousse la limite de vitesse maximale, ce qui rend le jeu globalement plus difficile.

Game Over

Lorsque le joueur finit à la 4ème place ou pire dans n'importe quelle course du Grand Prix, il peut continuer, mais perdra un joueur. Lorsqu'il n'y a plus de joueurs restants pour continuer, le jeu prend fin si une course est finie à nouveau à la 4ème place ou pire.

Time Attack [Course contre la montre]

Voici le menu de sélection pour que les joueurs courent contre la montre dans leur course préférée. Pas de rival pour vous empêcher de pulvériser les records de courses!

Comment débuter Time Attack?

Sélectionnez Time Attack à partir de l'écran de Menu de la Course et appuyez sur la Touche A. Utilisez la Touche de Direction pour choisir votre personnage préféré et appuyez sur la Touche A. A l'aide de Haut et Bas sélectionnez la course à courir dans l'écran de sélection de la course et appuyez sur la Touche A pour confirmer votre choix.

Free Run [Course libre]

Utilisez ce menu de sélection pour courir votre course préférée. Parfait pour vous entraîner pour les courses du Grand Prix.

Comment débuter une course libre?

Choisissez Free Run [Course libre] à partir de l'écran de Menu de la Course et appuyez sur la Touche A. Utilisez Haut et Bas pour régler le niveau de jeu et appuyez sur la Touche A. Sélectionnez votre personnage préféré avec la Touche de Direction et appuyez sur la Touche A pour confirmer. Enfin, choisissez la course à courir dans l'écran de sélection de la Course et appuyez sur la Touche A pour confirmer votre choix.

*Dans Time Attack et Free Run, le joueur peut sélectionner au début seulement 12 des 16 courses. Les 4 courses restantes ne peuvent être sélectionnées qu'une fois que le joueur a avancé à la coupe Krazy Grand Prix.

VS. Mode (Course à plusieurs)

Tout d'abord regardez la description page 46 " Comment raccorder un cable Game Boy Advance™ Game Link™ ? " afin de multiplier les Game Boy Advance™. Une fois cette première étape accomplie, les deux joueurs qui veulent se joindre à la course à plusieurs doivent sélectionnez " VS. Mode " à partir de l'écran de Menu de la Course et appuyez sur la Touche A pour confirmer. Une fois " S. Mode " entré, un message sera envoyé pour confirmer le nombre de joueurs participants. Si ce nombre est correct, appuyez sur la Touche A. Ensuite, sélectionnez le menu pour la course " VS. " et appuyez sur la Touche A pour confirmer votre sélection. La course et la bataille à plusieurs sont jouées comme des courses normales, sauf que les adversaires du joueur sont les autres joueurs connectés.
*Une fois tous les joueurs connectées en " VS. Mode ", n'importe quel joueur peut sélectionner le Menu de la Course.

Free Run	: Tout comme une course libre normale, mais avec les joueurs connectés comme adversaires.
Match Race	: Une course entre joueurs.
Mini-Battle	: Tout comme une mini bataille normale, mais avec les joueurs connectés comme adversaires.

Menu Pause

Appuyer sur START pendant une course ou bataille pour suspendre le jeu. Appuyer sur START à nouveau, ou sur la Touche B, pour reprendre le jeu.

Pendant le Grand Prix	Continue	Le jeu reprend tel quel.
	Quit	Pour abandonner et revenir au menu de la course.
Pendant toutes les autres courses, hormis le Grand Prix	Retry	Essayer à nouveau du début dans les mêmes conditions de jeu.
	Change Character	Pour changer de personnages et rejouer la course dans les même conditions de jeu.
	Change Course	Pour changer de course et commencer depuis le début dans les mêmes conditions de jeu.
	Quit	Pour abandonner et revenir au menu de la course.

Mini-Battle [Mini Bataille]
Amusez-vous d'un nouveau jeu légèrement différent de la course type.

Bomb Chaser [Balle au prisonnier]
En restant dans les limites du temps imparti, conduisez à travers la course et jouez à la Balle au Prisonnier.

Règles:
Le personnage du "Prisonnier" est sélectionné au hasard avant que la course ne commence. Le personnage sur qui est attachée une bombe est le "Prisonnier." Lorsque le kart du personnage qui est le "Prisonnier" touche un autre kart, le kart touché devient à son tour le "Prisonnier" et reçoit la bombe. Le joueur gagne s'il n'a pas la bombe quand le temps s'est écoulé. Pensez aussi à surveiller le volume d'essence restant. Si vous manquez d'essence, le kart ralentit et devient alors une cible facile pour le personnage du "Prisonnier". Après un temps défini, l'essence apparaît sur la course.

Chicken [Poule mouillée]
Il s'agit d'une bataille de dur à cuire pour voir qui peut courir un 400 mètres en ligne droite et s'arrêter le plus près de l'arrivée.

Règles:
Le kart du joueur démarre automatiquement une fois que la bataille commence. Appuyez sur la Touche B pour freiner juste au bon endroit. Le personnage capable de s'arrêter le plus près de l'arrivée gagne. N'oubliez pas que les freins ne peuvent être utilisés qu'une seule fois.

License Center [Centre de Licence]
C'est ici que le joueur passe des tests de conduite afin d'obtenir chacune des licences. Les tests ne peuvent être passés que si le joueur a fini à la 1ère place dans la Coupe Krazy Grand Prix et a reçu des références pour passer les tests. Devenir champion de la Coupe Krazy qualifie le joueur pour la licence " Classe Pro B ". Une fois passé le test pour la licence " Classe Pro B ", le joueur peut courir dans la Coupe Hyper et la Coupe Premium. Finir à la 1ère place dans les deux coupes Hyper et Premium qualifie le joueur pour passer le test pour la licence " Classe Pro A ". La licence " Classe Pro A " est nécessaire afin de courir dans la Coupe des Champions. La rumeur dit qu'il existe aussi une licence " Classe Pro S ".

Rumor Billboard [Affichage des rumeurs]
En visitant l'affichage des rumeurs, le joueur trouve à sa disposition une large variété d'informations sur le jeu. Les informations nouvellement téléchargées sont désignées par une marque "New" à côté des icônes sur la Page d'Accueil (Ecran du Menu).

Save [Sauvegarder]
Le déroulement du jeu actuel peut être sauvegardé sous 3 fichiers de jeu différents. Sélectionnez le fichier vers lequel vous voulez sauvegarder le jeu avec Haut ou Bas sur la Touche de Direction et appuyez sur la Touche A pour confirmer. Les données sauvegardées comprennent le nom du joueur, les références de licence, le nombre de pièces, de trophées, le dernier personnage utilisé, et les titres remportés.
*Les titres reflètent les caractéristiques d'un joueur. Vous le verrez lorsque vous sauvegarderez pour la première fois.

Objets

Ramasser les Cloches éparpillées tout au long du parcours pendant le Grand Prix et la Course Libre permet au joueur de glaner beaucoup d'objets différents. Les Cloches Bleues sont des propulseurs turbo pour moteur et les Cloches Rouges sont pour tous les autres objets. La nature des autres objets ne devient utile pour le joueur qu'une fois la Cloche ramassée. Appuyez sur la touche L pour utiliser les objets glanés.

Turbo
Vitesse turbo. Particulièrement efficace si utilisé après un tête-à-queue ou une collision.

Œil secret
Le joueur devient invisible pour ses adversaires pendant une durée déterminée.

Bombe à retardement
Cet objet explose 3 secondes après avoir touché le sol. Il explosera avant les 3 secondes si un rival entre en contact avec.

Foreuse
Perce un trou dans le sol. Y tomber fait perdre beaucoup de temps.

Barrière
Le joueur est protégé des attaques rivales pour une durée déterminée.

Missile Bleu
Ce missile, qui tire droit devant, peut être lancé trois fois. Les ennemis se fracassent une fois touchés.

Missile Rouge
Ce missile à tête chercheuse automatique suit sa cible où qu'elle aille. Il ne rate pratiquement jamais sa cible.

Collision de glace
Des piliers de glace émergent du sol. Les karts font un tête-à-queue s'ils entrent en collision avec.

Batterie Electrique
Tous les adversaires sont attaqués avec une charge électrique.

Cochons
Tous les adversaires sont transformés en cochon pour une durée déterminée. La vitesse des personnage est considérablement réduite s'ils sont transformés en cochon et les objets ne peuvent pas être utilisés.

Aide des Amis
Les amis de chaque personnages apparaissent. Pendant une durée déterminée, le joueur se déplace à vitesse turbo et est invincible. Il peut aussi attaquer ses adversaires en leur rentrant dedans.

Attention de ne pas échanger involontairement des objets!

*Les Propulseurs Turbo qui ont été mis de côté seront tous transformés en un autre objet si une Cloche Rouge est ramassée.

*Les autres objets en possession seront transformés en Propulseurs Turbo pour moteur si une Cloche Bleue est ramassée.

* Les autres objets en possession ne seront pas transformés même si le joueur ramasse une Cloche Rouge.

Magasin

Acheter des objets
Les objets obtenus en ramassant des Cloches Rouges peuvent également être achetés dans ce magasin en utilisant les Pièces collectionnées pendant les courses. Sélectionnez l'objet à acheter à l'aide de la Touche de Direction et appuyez sur la Touche A pour confirmer.

Définir les objets
Il ne faut pas simplement acheter des objets. Appuyer sur la Touche L ou R pour déplacer l'écran pour définir les objets et équiper votre kart des objets achetés. Trois différents types d'objets peuvent être définis, avec un maximum de 2 du même type à équiper. Autrement dit, le nombre de fois qu'un objet peut être utilisé est multiplié par 2. Néanmoins, cela ne peut vous servir que si vous réussissez à obtenir les objets choisis pendant une course. Afin d'équiper votre kart en objets, utilisez Haut et Bas pour sélectionner l'option "Set Item" [Définir les objets] et appuyez sur la Touche A. Une liste de tous les objets actuellement en possession du joueur s'affichera. A l'aide de Gauche et Droite, sélectionnez les objets et appuyez sur la Touche A pour confirmer les choix. Une fois les objets définis, appuyez sur la Touche B pour revenir à la Page d'Accueil (Ecran de Menu).

Raccorder un cable Game Boy Advance™ Game Link™

Voici l'explication du raccordement de plusieurs Game Boy Advance™ à l'aide d'un cable Game Boy Advance™ Game Link™ .

Ce que vous devez préparer

- Game Boy Advance™ ——— Un pour chaque joueur
- Cartouche "Konami Krazy Racing" ——— Une cartouche pour chaque
- Cable Game Boy Advance™ Game Link™
  Pour 2 joueurs ——— 1 câble est nécessaire

Comment raccorder un cable Game Boy Advance™ Game Link™?

1. Assurez-vous que chaque appareil est sur OFF et introduisez une cartouche de jeu dans chaque appareil.
2. Raccordez un cable Game Boy Advance™ Game Link™ en le branchant sur le connecteur d'extension externe sur chaque appareil.
3. Mettez chaque appareil sous tension, sur ON.
4. Voir p. 41 pour les descriptions des commandes des touches.

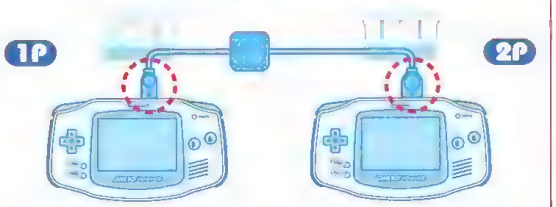
*Ne raccordez pas d'appareils s'ils ne sont pas utilisés lorsque vous jouez à deux.
*Le joueur dont l'appareil est raccordé avec la fiche la plus petite est le Joueur 1.

Reportez-vous au schéma ci-contre pour raccorder chaque appareil avec le cable Game Boy Advance ™ Game Link ™.
(Attention à la différence de taille des fiches)

Mise en garde pour le cable Game Boy Advance™ Game Link™

Les cas suivants entraîneront un échec de la transmission ou un dysfonctionnement.

[Schéma de raccordement]



- Si vous utilisez un autre câble que le cable Game Boy Advance™ Game Link™.
- Si le cable Game Boy Advance™ Game Link™ n'est pas complètement enfoncé
- Si le cable Game Boy Advance™ Game Link™ est retiré pendant le jeu
- Si le cable Game Boy Advance™ Game Link™ n'est pas correctement raccordé à chaque appareil
- Si plus de deux appareils sont raccordés

GBA LINK CABLE

CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTI-JOUEURS QUI NÉCESSITE UN CABLE GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Informations et precautions d'emploi

LISEZ CETTE NOTICE AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT N'UTILISIEZ UN JEU VIDEO.

⚠ ATTENTION - Batteries Rechargeables

LE NON-RESPECT DES INSTRUCTIONS SUIVANTES PEUT ENDOMMAGER LES PILES (BRUITS DE "POP", FUITE D'ACIDE DE BATTERIE), LA CONSOLE, LES ACCESSOIRES OU VOUS CAUSER DES DOMMAGES CORPORELS. SI UNE FUITE D'ACIDE SE PRODUIT, LAVEZ A GRANDE EAU LES VETEMENTS ET LA PEAU.
ELOIGNEZ LES PILES DE VOTRE BOUCHE ET DE VOS YEUX. RENSEIGNEZ-VOUS AUPRES DU FABRICANT DES PILES POUR PLUS D'INFORMATIONS.

1. N'utilisez que de spiles alcalines. N'utilisez pas de piles au carbone zinc ou tout autre type de pile non-alcaline.
2. Ne mélangez pas piles neuves et usées (remplacez-les toutes en même temps).
3. Ne mettez pas les piles à l'envers (borne [+] sur borne [+] et borne [–] sur borne [–]).
   Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.
4. Ne laissez pas de piles usées dans le Game Boy Advance.
5. N'utilisez que des piles de même type (alcalines).
6. Ne laissez pas de piles dans la console ni d'accessoires connectés pendant de longues périodes.
7. Ne laissez pas la console en position ON lorsque les piles ont perdu leur puissance.
   Eteignez la console (OFF).
8. Ne jetez pas les piles au feu.
9. N'utilisez pas de piles rechargeables comme les piles au nickel-cadmium.
   Ne rechargez pas les piles non-rechargeables.
10. N'utilisez pas de piles endommagées.
11. N'insérez/retirez pas les piles quand la console est allumée.
12. NOTE GENERALE: Les piles rechargeables doivent être retirées avant d'être rechargées.
    Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte.

⚠ ATTENTION – Avertissement sur la fatigue

Jouer aux jeux vidéo pendant plusieurs heures peut fatiguer vos muscles, articulations ou même votre peau.
Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes de tendinite, le syndrome Carpal Tunnel ou des irritations de l'épiderme.

- Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures de jeu, même si vous sentez bien.
- Si vos mains, poignets ou bras sont fatigués ou douloureux quand vous jouez, reposez-vous plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si la fatigue ou douleur persistent, consultez un médecin.

⚠ ATTENTION – Avertissement sur l'épilepsie

I – Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Lorsque vous utilisez votre Super NES® ou Nintendo®64 ne restez pas trop près de votre écran.
  Eloignez-vous de votre écran le plus possible.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Jouez sur l'écran le plus petit possible.
- Ne jouez pas si vous sentez une quelconque fatigue.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II – Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment,de certains types de stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'ellesjouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.
Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo.
Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il FAUT CESSER DE JOUER IMMEDIATEMENT et consulter un médecin.

Índice

Argumento 51
Controles básicos 52
Comenzando un juego 53
Descripción de los personajes 54
Visualizar la carrera en pantalla 56
Menú de la Carrera 57
Centro de Permiso para Conducir 61
Cartelera de Rumores 61
Guardar 61
Ítems 62
Tienda de Ítems 63
Cómo conectar el cable Game Link™ de Game Boy Advance™ 64

Argumento

Un Krazy World flotando en el espacio... ¡ahora está invadado con karts!
¡Todos, niños y adultos a la par, están "krazy" por conducir karts!
Un día, se le envió este correo electrónico a cada uno de los personajes de la ñED Konami, solicitando su participación en una carrera de karting.

Invitación

En el Circuito Krazy se efectuará el Gran Premio de Personajes de Konami. Vas a participar, ¿verdad?

-El Hombre Konami

Y de este modo se celebró la carrera de karting llamada "Gran Premio de Personajes de Konami".
El jugador que se proclame campeón de la carrera obtendrá el codiciado título de "Rey de los Personajes."
Cada uno de los personajes de Konami aquí reunidos se autoproclaman como el mejor. ¡La carrera KRAZY está a punto de comenzar!

Controles básicos

Las letras rojas son para comandos de botones durante la carrera; las letras azules son para comandos de botones para otras pantallas.

Botón L
Usar ítems*

Almohadilla de Control
Seleccionar menú y encabezamientos
Izquierda / Derecha para controles de manejo
Abajo + Botón B para marcha atrás

Botón R
Saltar

START
Comenzar
Pausa

Botón A
Confirmar
Acelerar

SELECT
Ver detrás del jugador

Botón B
Cancelar o regresar a la pantalla anterior
Freno

*Consultar Ítems - pg. 62

Comenzando un juego

1. Inserta correctamente el cartucho del juego en la Game Boy Advance™ y enciéndela.
2. Pulsa START en la Pantalla de Título, selecciona New Game (Juego Nuevo) o Load Game (Cargar Juego), y pulsa Start.
   Para cargar: Aparecerán los archivos de datos. Usa Arriba o Abajo para seleccionar el archivo que deseas cargar y pulsa el Botón A.
   *Esto sólo puede hacerse cuando se tienen datos previamente guardados. Consulta Guardar - pg. 61
3. Usa los Botones L y R para introducir el nombre del jugador. Usa la Almohadilla de Control para seleccionar las letras, el Botón A para introducirlas y el Botón B para cancelar. Después de terminar de introducir el nombre, selecciona END y pulsa el Botón A. Aparecerá un mensaje de confirmación, y si el nombre que aparece es el correcto, selecciona OK, y pulsa el Botón A. Para hacer cambios, selecciona NO y pulsa el Botón A.
4. Usa la Almohadilla de Control en la Pantalla Menú (Home Page) para seleccionar un menú, y pulsa el Botón A.

Centro de Permisos	Hacer una prueba para obtener un permiso	pg. 61
Menú de la Carrera	Moverse a la Pantalla Menú de la Carrera	pg. 57
Tienda de Ítems	Comprar ítems, configurar ítems	pg. 63
Cartelera de rumores	Obtener información variada acerca del juego	pg. 61
Salir	Terminar el juego y regresar a la Pantalla de Título *Los datos se borrarán si se regresa a la Pantalla de Título sin guardarlos.	
Guardar	Moverse a la Pantalla Guardar	pg. 61

Descripción de los personajes

El objetivo de la Carrera Krazy es ganar el Gran Premio de Personajes de Konami. Pero por alguna razón, todos los personajes reunidos parecen haber entendido mal algo, en algún momento y en algún lugar.

*Velocidad Máxima, Aceleración y Agarre se miden mediante una escala numérica, siendo 5 el mejor valor.

Goemon

Representante de Serie Goemon

Un joven honrado e impetuoso. Ha rescatado a Oedo de innumerables peligros, y ha decidido participar en la competencia porque una extraña corazonada sobre la carrera ha comenzado a crecer lentamente en él.

*Velocidad Máxima 3 estrellas
*Aceleración 4 estrellas *Agarre 3 estrellas

Pawapuro-Kun

Representante de la Serie de Béisbol Profesional Jikkyo Power

Un joven amante del béisbol, sueña con llegar al torneo entre institutos "Koshien", en el que compiten la flor y nata del béisbol de los institutos de Japón. ¿Le dará el apoyo de los aficionados una ligera ventaja en la Carrera Krazy?

*Velocidad Máxima 2 estrellas
*Aceleración 3 estrellas *Agarre 3 estrellas

Takozuka

Representante de la Serie Parodius

Es el hijo del Sr. Parodius. Apareció en el primer Parodius y todavía presenta bulliciosos espectáculos de Paro Power. Continúa fomentando alborotos aquí y allá.

*Velocidad Máxima 2 estrellas
*Aceleración 3 estrellas *Agarre 3 estrellas

Ninja

Representante de la Serie Metal Gear

Ninja tiene un físico impresionante y gran destreza en el combate, sin embargo, su verdadera naturaleza está envuelta en el misterio.

*Velocidad Máxima 3 estrellas
*Aceleración 3 estrellas *Agarre 3 estrellas

Pastel

Representante de la Serie Twinbee

Es la piloto del Winbee. Es una gentil y extrovertida jovencita que, como integrante del Equipo Twinbee, normalmente dedica su tiempo a mantener la paz en Donburi Island.

*Velocidad Máxima 3 estrellas
*Aceleración 4 estrellas *Agarre 3 estrellas

Nyami

Representante de la Serie Músical Poppin

Es una adolescente, estrella de la música pop, y junto con su compañera Mimi, trabaja como presentadora en la tele y como cantante. El espectáculo en el que aparece regularmente, "Fiesta de Poppin", está en la cima de las listas de éxito.

*Velocidad Máxima 3 estrellas
*Aceleración 3 estrellas *Agarre 2 estrellas

Dracula

Representante de la Serie Castlevania

Este señor de los demonios fue encerrado y retenido en sueño profundo durante un largo tiempo, pero fue resucitado para que pudiera participar en la Carrera Crazy.

*Velocidad Máxima 3 estrellas
*Aceleración 2 estrellas *Agarre 2 estrellas

Moai

Representante de la Serie Gradius

Apagando constantemente anillos de iones usados para atacar la nave Vic Viper. ¡¿Existe la posibilidad de que pudiera provenir de alguna antigua civilización espacial?!

*Velocidad Máxima 5 estrellas
*Aceleración 2 estrellas *Agarre 2 estrellas

Viendo la Pantalla de la Carrera

1. Ítems que se poseen *Consultar Ítems -pg. 62
2. Indicador de Potencia: Cantidad de veces restantes que puede usarse un ítem.
   Luz Verde: 1 vez
   Luz Azul: 2 veces
   Luz Roja: 3 veces
3. Dirección del recorrido
4. Tiempo actual
5. Vuelta actual / Cantidad total de vueltas
6. Posición actual en el recorrido
7. Trazado del recorrido
8. Velocimetro
9. Posiciones actuales hasta el 4° puesto
10. Clasificación actual del jugador
11. Cantidad de monedas conseguidas

Menú de la Carrera

Krazy GP *Consulta Permiso - pg. 61

Este es el menú para seleccionar las carreras del Gran Premio, en el cual el objetivo del jugador es terminar en primer puesto en la clasificación general de todas las copas. Terminando en tercer puesto o mejor en una carrera le permite al jugador avanzar a la siguiente carrera. Si la cantidad total de puntos del jugador al final de 4 carreras lo coloca en el primer puesto de la clasificación general, el jugador puede hacer una prueba para obtener permiso.

Cómo comenzar la carrera Gran Premio

Usa la Almohadilla de Control para seleccionar Krazy GP en la pantalla Menú de la Carrera y pulsa el Botón A. Usa Arriba o Abajo para seleccionar el nivel del juego y pulsa el Botón A. Selecciona tu personaje preferido usando la Almohadilla de Control y pulsa el Botón A para confirmar la selección. Por último, usa Izquierda o Derecha en el menú de Selección de Copa para seleccionar la copa en la que vas a correr y pulsa el Botón A para confirmar y comenzar la carrera.

*De las 4 copas disponibles, la única que puede seleccionarse desde el comienzo es la Copa Krazy.

Para participar en las otras copas, el jugador debe obtener los permisos correspondientes.

*Un aumento en el nivel del juego significa que los rivales del jugador serán más fuertes y que aumenta el límite de velocidad máxima, haciendo el juego más difícil en su conjunto.

Fin del Juego

Cuando el jugador termina en 4° puesto o peor en cualquiera de las carreras del Gran Premio puede continuar, pero perderá 1 jugador. Cuando ya no le queden jugadores y vuelva a terminar una carrera en 4° puesto o peor se termina el juego.

Carrera Contrarreloj

Este es el menú de selección para que el jugador corra contra el reloj en su recorrido favorito. ¡No hay rivales que le impidan al jugador romper los récords del recorrido!

Cómo comenzar una Carrera Contrareloj

Selecciona Time Attack en la Pantalla Menú de la Carrera (Race Menu) y pulsa el Botón A. Usa la Almohadilla de Control para seleccionar tu personaje preferido y pulsa el Botón A. Usa Arriba y Abajo para seleccionar el recorrido dentro de la Pantalla Selección del Recorrido y pulsa el Botón A para confirmar tu selección.

Carrera Libre

Usa este menú de selección para correr en tu recorrido preferido. Es el lugar para practicar con vistas a las carreras del Gran Premio.

Cómo comenzar una Carrera Libre

Selecciona Free Run en la Pantalla Menú de la Carrera (Race Menu) y pulsa el Botón A. Usa Arriba y Abajo para seleccionar el nivel de juego y pulsa el Botón A. Selecciona tu personaje preferido con la Almohadilla de Control y pulsa el Botón A para confirmar. Por último, selecciona el recorrido en el que deseas correr en la Pantalla Selección de Recorrido (Course Selection) y pulsa el Botón A para confirmar tu selección.

*En Contrarreloj y en Carrera Libre, el jugador primero sólo puede seleccionar entre 12 de los 16 recorridos. Los restantes 4 recorridos sólo pueden seleccionarse después que el jugador ha avanzado a la Copa Gran Premio Krazy.

Modo VS. (Carrera con varios jugadores)

Consulta primero la descripción en la pg. 64 acerca de cómo conectar el cable Game Link™ de Game Boy Advance™ a múltiples Game Boy Advance ™. Después de haber terminado este primer paso, ambos jugadores que desean unirse en este tipo de carrera deben seleccionar VS. Mode en el Menú de la Carrera (Race Menu) y pulsar el Botón A para confirmar. Una vez que se ha introducido Modo VS. aparecerá un mensaje para confirmar el número de jugadores. Si este número es el correcto pulsa el Botón A. A continuación, selecciona el menú para la carrera VS. y pulsa el Botón A para confirmar tu selección. La batalla y carrera con varios jugadores se juegan como si fueran una carrera normal, excepto que en este caso los rivales del jugador son los otros jugadores conectados.

*Cuando todos los jugadores están conectados en Modo VS. cualquier jugador puede seleccionar el Menú de la Carrera.

Free Run	: Como una Carrera Libre normal, pero en este caso los rivales son los jugadores conectados.
Match Race	: Una carrera entre jugadores en VS. (contra).
Mini-Battle	: Como una minibatalla normal, pero en este caso los rivales son los jugadores conectados.

Menú Pausa

Para hacer una pausa en el juego durante una carrera o una batalla, pulsa START. Para regresar al juego, vuelve a pulsar START o el Botón B.

Durante el Gran Premio	Continue	Se regresa al juego tal como estaba
	Quit	Abandonar y regresar al menú de la carrera.
Durante todas las otras carreras que no sean el Gran Premio	Retry	Intentar otra vez desde el punto de partida manteniendo las mismas condiciones de juego.
	Change Character	Cambiar los personajes y volver a correr bajo las mismas condiciones.
	Change Course	Cambiar de recorrido y comenzar bajo las mismas condiciones.
	Quit	Abandonar y regresar al menú de la carrera.

Minibatalla

Disfruta de un minijuego algo diferente a las carreras normales.

Bomb Chaser (Perseguidor con Bomba)

Manteniéndote dentro del tiempo límite, conduce por todo el recorrido y juega al Perseguidor con Bomba.

Reglas:

Antes de que comience la carrera se selecciona al azar al personaje "que la lleva". Este personaje será el que aparezca con la bomba. Cuando el kart del personaje que tiene la bomba toca a otro kart, el kart tocado se convierte en "el que la lleva". El jugador gana si no tiene la bomba en el momento de terminar la carrera. También debes vigilar la cantidad de gasolina. Cuando la gasolina se está acabando, el kart se vuelve extremadamente lento y resulta un objetivo fácil para el personaje "que la lleva". Después de un tiempo determinado, aparece gasolina en el recorrido.

Chicken (Quién es más Gallito)

Es una intensa rivalidad para ver quien puede correr en un recorrido de 400 metros en línea recta y detenerse más cerca de la meta.

Reglas:

El kart del jugador comienza a moverse automáticamente después que comienza la batalla. Pulsa el botón B para frenar en el punto exacto. El ganador es el personaje que es capaz de detenerse más cerca de la meta. Ten presente que el freno sólo se puede usar una vez.

Centro de Permisos

Aquí es donde el jugador hace las pruebas de pilotaje con vistas a obtener uno de los permisos. Las pruebas sólo pueden hacerse si el jugador ha terminado en el primer puesto en la Copa Gran Premio Krazy y recibe las credenciales para tomar la pruebas. Al convertirse en campeón de la Copa Krazy el jugador puede hacer la prueba para el permiso "Pro B Class". Despues de pasar la prueba para el permiso "Pro B Class", el jugador puede participar en la Copa Hyper y en la Copa Premium. Si termina en el primer puesto tanto en la Copa Hyper como en la Copa Premium, el jugador podrá hacer la prueba para el permiso "Pro A Class". El permiso "Pro A Class" es necesario para correr en la Copa Champion. Se rumorea que también existe un permiso "Pro S Class".

Cartelera de Rumores

Visitando la Cartelera de Rumores el jugador puede obtener una gran cantidad de información sobre el juego. La información recién actualizada se encuentra señalada con la marca "New" cerca de los iconos en la Home Page (Pantalla Menú).

Guardar

Los progresos en el juego en curso se pueden guardar como 3 archivos de juego diferentes. Selecciona el archivo para guaradr el juego usando Arriba o Abajo en la Almohadilla de Control y pulsa el Botón A para confirmar. Los datos guardados incluyen el nombre del jugador, credenciales del permiso, cantidad de monedas, trofeos, último personaje usado y títulos ganados.

*Los títulos reflejan las características del jugador. Lo verás cuando guardes por primera vez.

Ítems

La recogida de Campanas esparcidas por el recorrido de la carrera durante el Gran Premio y la Carrera Libre le permite al jugador tener en sus manos una gran variedad de ítems diferentes. Las Campanas Azules son Inyectores de Turbo del Motor y las Campanas Rojas son para todos los otros ítems. No se conocerá cuales son esos otros ítems hasta que el jugador no recoja la Campana. Para usar los ítems obtenidos pulsa el Botón L.

Turbo
Velocidad Turbo. Particularmente efectiva si se usa después de dar vueltas sin control (trompo) o de un choque.

Envuelve Ojos
El jugador se vuelve invisible para los rivales durante un lapso de tiempo.

Bomba de Efecto retardado
Esta bomba explota 3 segundos después de haber sido colocada. Si un rival hace contacto con ella, explotará antes de los 3 segundos.

Barrenador
Barrena un agujero en el terreno. Las caídas aquí provocan una pérdida considerable de tiempo.

Barrera
El jugador estará protegido contra los ataques de los rivales durante un lapso de tiempo.

Misil Azul
Este misil, que se dispara recto hacia adelante, se puede lanzar tres veces. Los enemigos chocan cuando son alcanzados.

Misil Rojo
Este misil automático buscador de infrarrojo sigue a su objetivo dondequiera que vaya. Casi siempre logra darle.

Columnas de Hielo
Desde el suelo se elevan columnas de hielo. Los karts hacen un trompo si golpean contra esas columnas.

Batería Eléctrica
Todos los rivales son atacados por una descarga eléctrica.

Cerdos
Todos los rivales son transformados en cerdos durante un cierto período de tiempo. Si los personajes son transformados en cerdos, las velocidades se reducen enormemente, y no se pueden usar los ítems.ne peuvent pas être utilisés.

Chispa de Aliado
Aparecen amigos de cada uno de los personajes. Durante un cierto período de tiempo el jugador se mueve a velocidades turbo y es invencible. También es posible atacar a los rivales estrellándose contra ellos.

¡Evita desperdiciar ítems accidentalmente!

*Los Inyectores de Turbo que se hayan ahorrado serán cambiados por otro ítem si se recoje una Campana Roja.

*Otros ítems que se poseen se cambiarán por Inyectores de Turbo del Motor si se recoje una Campana Azul.

*Otros ítems que se poseen no podrán cambiarse, incluso aunque el jugador recoja una Campana Roja.

Tienda de Ítems

Compra de Ítems
Los ítems que se obtienen al recoger Campanas Rojas también pueden comprarse en esta tienda, usando las Monedas obtenidas durante las carreras. Usa la Almohadilla de Control para seleccionar el ítem que deseas comprar y pulsa el Botón A para confirmar.

Configurar Ítems
No es conveniente simplemente comprar los ítems. Pulsa el Botón L o el Botón R para moverte a la pantalla de configurar ítems y equipa tu kart con los ítems comprados. Se pueden configurar hasta tres ítems diferentes, y el máximo de ítems de un mismo tipo que pueden equiparse es de 2. En otras palabras, la cantidad de veces que se pueden usar los ítems aumenta hasta un máximo de 2 veces adicionales. Sin embargo, esto no te servirá de nada si no obtienes los ítems elegidos durante la carrera. Para equipar los ítems, usa Arriba y Abajo para seleccionar la opción "Set Item" y pulsa el Botón A. Aparecerá una lista de todos los ítems conseguidos hasta el momento. Usa Izquierda y Derecha para seleccionar los ítems y pulsa el Botón A para confirmar la selección. Después que los ítems hayan sido configurados, pulsa el Botón B para regresar a la Home Page (Pantalla de Menú).

Conexión del cable Game Link™ de Game Boy Advance™

A continuación se explica cómo conectar unidades Game Boy Advance™ mediante el cable Game Link™ de Game Boy Advance™

Se necesita

- Unidad Game Boy Advance™ ———— na unidad para cada jugador
- Cartucho de "Konami Krazy Racing™" —— Se necesita un cartucho para cada jugador
- Cable Game Link™ de Game Boy Advance™
  Para 2 jugadores ———————— Se necesita 1 cable

Cómo conectar el cable Game Link™ de Game Boy Advance™

1. Asegurarse de que el Interruptor de Alimentación está en OFF, en todas las unidades, e introducir el cartucho del juego en cada unidad.
2. Conectar cada cable Game Link™ de Game Boy Advance™ acoplándolo al conector de extensión externo en cada unidad de juego.
3. Encender el Interruptor de Alimentación en ON, en cada unidad de juego.
4. Consulta la pg. 59 para la descripción de los controles de los botones del juego.

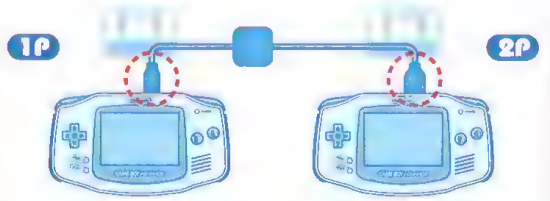
*Al jugar 2 jugadores no se deben conectar unidades de juego que no se estén usando.
*El jugador con la unidad conectada mediante el enchufe pequeño se convierte en el Jugador 1.

Consulta el esquema de la derecha para la conexión de cada unidad con el cable Game Link ™ de Game Boy Advance ™.
(Observa la diferencia de tamaño de los enchufes)

Precauciones que deben tenerse con el cable Game Link™ de Game Boy Advance™

Los siguientes casos provocarán funcionamiento defectuoso o fallos en la transmisión.

[Diagrama de conexión]



- Cuando se usa un cable que no sea el cable Game Link ™ de Game Boy Advance ™
- Cuando el cable Game Link ™ de Game Boy Advance ™ no está completamente conectado.
- Cuando se extrae el cable Game Link ™ de Game Boy Advance ™ durante el juego.
- Cuando el cable Game Link ™ de Game Boy Advance ™ no está correctamente conectado a cada unidad de juego.
- Cuando están conectadas más de 2 unidades

ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR QUE REQUIERE UN CABLE GAME LINK™ DE GAME BOY ADVANCE™

Consumenteninformatie en voorzorgmaatregelen

LEES DE VOLGENDE WAARSCHUWINGEN VOOR U OF UW KIND MET VIDEOGAMES SPEELT

⚠WAARSCHUWING – VOORZORGSMAATREGEEN

HET NIET NALEVEN VAN ONDERSTAANDE INSTRUCTIES KAN TOT GEVOLG HEBBEN DAT DE BATTERIJEN EEN 'PLOPPEND' GELUID MAKEN EN BATTERIJZUUR GAAN LEKKEN, HETGEEN LICHAMELIJK LETSEL EN SCHADE AAN DE GAME BOY ADVANCE EN ACCESSOIRES TOT GEVOLG KAN HEBBEN. ALS DE BATTERIJ LEKT, WAS DAN DE HUID EN DE KLEDING DIE MET HET ZUUR IN AANRAKING ZIJN GEKOMEN GRONDIG. HOUD BATTERIJZUUR UIT DE BUURT VAN OGEN EN MOND. NEEM CONTACT OP MET DE FABRIKANT VAN DE BATTERIJ VOOR MEER INFORMATIE.

1. Gebruik in de Game Boy Advance alleen alkaline-batterijen. Gebruik geen gewone of andere niet-alkaline batterijen.
2. Gebruik niet gelijktijdig gebruikte en nieuwe batterijen (vervang alle batterijen tegelijkertijd).
3. Plaats de batterijen niet verkeerd om (de positieve [+] en negatieve [–] polen moeten in de goede richting wijzen). De contacten mogen niet worden kortgesloten.
4. Laat geen gebruikte batterijen in de Game Boy Advance zitten.
5. Gebruik geen combinatie van alkaline en zink-koolstof batterijen en combineer ook geen verschillende merken batterijen. Gebruik alleen de batterijen die worden aangeraden of batterijen van een gelijke kwaliteit.
6. Haal de batterijen uit de Game Boy Advance of accessoires als ze lange tijd niet worden gebruikt.
7. Laat het apparaat niet aan staan nadat de batterijen leeg zijn geraakt. Zet de Game Boy Advance altijd uit als je stopt met spelen.
8. Gooi batterijen niet in open vuur.
9. Gebruik geen oplaadbare batterijen zoals nikkel-cadmium-batterijen. Niet oplaadbare batterijen mogen nooit worden opgeladen.
10. Gebruik geen batterijen die zijn beschadigd.
11. Plaats of verwijder geen batterijen terwijl het systeem aan staat.
12. ALGEMENE OPMERKING: Oplaadbare batterijen dienen te worden verwijderd voordat ze worden opgeladen. Oplaadbare batterijen moeten worden opgeladen onder toezicht van een volwassene.

⚠WAARSCHUWING – TEGEN OVERBELASTING

Het spelen van videogames kan na enige uren pijn veroorzaken in spieren, gewrichten en huid. Volg deze aanwijzingen om problemen als RSI of huidirritatie te voorkomen.

- Neem om het uur een pauze van 10 á 15 minuten, ook als het niet nodig lijkt.
- Als handen, polsen of armen vermoeid of pijnlijk aanvoelen, stop dan met spelen en neem een pauze van enkele uren.
- Als handen, polsen of armen, tijdens of na het spelen, pijn blijven doen, stop dan met spelen en raadpleeg een arts.

⚠WAARSCHUWING – EPILEPSIE

Sommige mensen (ongeveer 1 op 4000) hebben last van epileptische aanvallen of tijdelijk verlies van bewustzijn dat wordt veroorzaakt door lichtflitsen, zoals die voorkomen bij het kijken naar televisie of het spelen van videogames. Dit kan ook voorkomen als zij niet eerder een dergelijke aanval hebben gehad.
Mensen die eerder last hadden van een epileptische aanval, bewustzijnsverlies of andere symptomen vertoonden die verband houden met een epileptische aandoening dienen een arts te raadplegen voor met videogames wordt gespeeld. Ouders dienen hun kinderen in de gaten te houden als ze met videospellen aan het spelen zijn. STOP ONMIDDELLIGK MET SPELEN en raadpleeg een arts als u of uw kind een of meer van de volgende symptomen vertoont: stuiptrekkingen, samentrekkingen in ogen of spieren, verlies van bewustzijn, verandering van het gezichtsvermogen, ongecontroleerde bewegingen en desoriëntatie.

VOLG DE AANWIJZINGEN HIERONDER OM DE KANS OP EEN EPILEPTISCHE AANVAL ZO KLEIN MOGELIJK TE HOUDEN.

1. Zorg dat de afstand tot het beeldscherm zo groot mogelijk is.
2. Speel videogames op een zo klein mogelijk televisiescherm.
3. Speel niet bij vermoeidheid.
4. Speel altijd in een goed verlichtte kamer.
5. Neem tijdens het spelen om het uur een pauze van 10 á 15 minuten.

Indice

Storia 83
Sistema di controllo 84
Comincia a giocare 85
Descrizione dei personaggi 86
Lo schermo di gioco 88
Menù delle Korse 89
Scuola Guida 93
La bacheca degli annunci 93
Salvataggio 93
Oggetti 94
Negozio 95
Come collegare il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ 96

La storia

Krazy World, un Pazzo Mondo che galleggia nello spazio... è stato invaso da go-kart! Tutti quanti, grandi e piccini, sono impazziti per i go-kart!
Un giorno, questo messaggio fu inviato tramite e-mail a ogni personaggio da Konami NET che richiedeva la loro presenza in una corsa di go-kart.

Invito

Il Grand Prix dei Personaggi Konami si terrà sul Circuito Krazy.
Parteciperai, non è vero?
– L'Uomo Konami

Così, la Korsa di go-kart denominata "Grand Prix dei Personaggi Konami" fu organizzata. Il vincitore della gara conquisterà l'ambito titolo di "Re dei Personaggi"
Ciascuno dei personaggi Konami che si sono riuniti per partecipare alla Korsa afferma di essere il migliore Konami. La KRAZY Korsa sta per kominciare!

Sistema di controllo

Le lettere rosse indicano i tasti di controllo utilizzati durante la Korsa mentre le lettere blu indicano i comandi nelle altre schermate.

Tasto L
Utilizza gli oggetti

Croce Direzionale
Scegli le voci nei menù
Sinistra/Destra: sterza a sinistra/destra
Basso + Tasto B: retromarcia

Tasto R
Salta

Tasto START
Comincia
Metti il gioco in pausa

Tasto A
Conferma la tua selezione
Accelera

Tasto SELECT
Guarda dietro di te

Tasto B
Cancella la tua selezione oppure torna alla schermata precedente
Frena

*Vai a pagina 94 per informazioni sugli oggetti

Comincia a giocare

1. Inserisci correttamente la cartuccia del gioco nel tuo sistema Game Boy Advance ™ e accendi la console.
2. Premi il Tasto START nella schermata del titolo, scegli tra Nuova Partita (New Game) oppure Carica Partita (Load Game) e premi il Tasto Start.
   Per caricare una posizione precedentemente salvata: compariranno su schermo i file contenenti le varie posizioni di gioco precedentemente salvate. Premi in alto o in basso sulla Croce Direzionale per scegliere il file da caricare, quindi premi il Tasto A.
   * E' possibile caricare una posizione di gioco solo se ce ne sono di salvate precedentemente. Vai a pagina 93per informazioni sul salvataggio della posizione durante il gioco.
3. Usa i Tasti L e R per inserire il tuo nome. Usa la Croce Direzionale per scegliere le lettere e premi il Tasto A per inserirle oppure il Tasto B per cancellare. Dopo aver completato l'inserimento del nome, seleziona la voce END e premi il Tasto A. Comparirà su schermo un messaggio di conferma e, se il nome verrà mostrato correttamente, vai su OK e premi il Tasto A. Per effettuare dei cambiamenti, scegli la voce NO e premi il Tasto A.
4. Usa la Croce Direzionale nella schermata del menu principale e scegli il menu al quale accedere, quindi premi il Tasto A.

Scuola Guida [License Center]	Sostieni l'esame per prendere una patente	pagina 93
Menù delle Korse [Race Menu]	Accedi alla schermata del menu delle Korse	pagina 89
Negozio[Item Shop]	Acquista oggetti e equipaggia il tuo veicolo	pagina 95
Bacheca degli annunci [Rumours Billboard]	Tutte le informazioni che vuoi sul gioco!	pagina 93
Esci [Exit]	Termina la partite e torna alla schermata principale *Tutte le informazioni andranno perse se tornerai alla schermata principale senza aver salvato la tua posizione nel gioco.	
Salvataggio [Save]	Accedi alla schermata del salvataggio	pagina 93

Descrizione dei personaggi

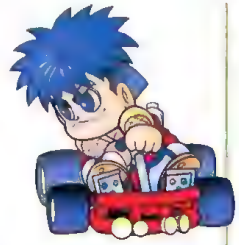
Lo scopo della Krazy Korsa è di vincere il Grand Prix dei Personaggi Konami. Per qualche oscuro motivo, tutti i personaggi sembrano aver frainteso per quale motivo si sono riuniti...

*Velocità massima, Accelerazione e Tenuta di strada sono indicati su una scala numerica dove 5 rappresenta il valore massimo.

Goemon

Rappresentante della serie di giochi di Goemon

Un giovane valoroso e di carattere impulsivo. Ha salvato Oedo da innumerevoli pericoli e ha deciso di partecipare alla competizione a causa di uno spiacevole presentimento sulla Korsa che ha cominciato ad avere.



*Velocità massima 3 stelle
*Accelerazione 4 stelle *Tenuta di strada 3 stelle

Pawapuro-Kun

Rappresentante della serie di giochi di Jikkyo Power Pro Baseball

Un giovane amante del baseball che sogna di entrare a far parte del torneo Koshien dove competono i migliori giocatori delle scuole superiori di tutto il paese. Riuscirà l'entusiasmo dei tifosi a farlo trionfare nella Krazy Korsa?

*Velocità massima 2 stelle
*Accelerazione 3 stelle *Tenuta di strada 3 stelle

Takosuke

Rappresentante della serie di giochi di Parodius

È il figlio del Signor Parodius. È comparso nel primo gioco della serie di Parodius e offre ancora ottime dimostrazioni di Paro Potenza. Riesce sempre a suscitare un gran clamore.

*Velocità massima 2 stelle
*Accelerazione 3 stelle *Tenuta di strada 3 stelle

Ninja

Rappresentante della serie di giochi di Metal Gear

Si sa che ha un fisico robusto e un'ottima abilità in combattimento ma la vera natura del Ninja è avvolta nel mistero.

*Velocità massima 3 stelle
*Accelerazione 3 stelle *Tenuta di strada 2 stelle

Pastel

Rappresentante della serie di giochi di Twinbee

La pilota del Winbee. È una ragazza gentile ed estroversa che di solito passa il tempo assicurando la pace nell' Isola Donburi in qualità di membro del Team Twinbee.

*Velocità massima 3 stelle
*Accelerazione 4 stelle *Tenuta di strada 3 stelle

Nyami

Rappresentante della serie di giochi Poppin Music

Una teenager stella del pop che, insieme alla sua partner Mimi, fa l'annunciatrice televisiva e la cantante. Lo spettacolo nel quale compare regolarmente, "Poppin Party," è in cima alle classifiche di gradimento.

*Velocità massima 3 stelle
*Accelerazione 3 stelle *Tenuta di strada 2 stelle

Dracula

Rappresentante della serie di giochi di Castlevania

Questo signore dei demoni è stato imprigionato e costretto al sonno forzato per moltissimo tempo ma è stato fatto resuscitare per permettergli di partecipare alla Krazy Korsa.

*Velocità massima 3 stelle
*Accelerazione 2 stelle *Tenuta di strada 2 stelle

Moai

Rappresentante della serie di giochi di Gradius

Sputa fuori in continuazione gli anelli ionici utilizzati per attaccare l'astronave Vic Viper. Potrebbe forse arrivare da qualche antica rovina nelle profondità dello spazio?!

*Velocità massima 3 stelle
*Accelerazione 2 stelle *Tenuta di strada 2 stelle

Lo schermo di gioco

1. Oggetti dei quali sei in possesso *Vai a pagina 94 per informazioni sugli oggetti
2. Indicatore dell'energia: mostra il numero residuo di volte che potrai utilizzare un oggetto del quale sei in possesso.
   Luce Verde : 1 volta
   Luce Blu : 2 volte
   Luce Rossa : 3 volte
3. Indicatore della direzione della Korsa
4. Tempo attuale
5. Giro attuale / Numero dei giri totali
6. Posizione attuale nella Korsa
7. Mappa della Korsa
8. Tachimetro
9. Mostra le posizioni in gara fino al 4° posto
10. Tua posizione in gara
11. Numero di monete raccolte

Menù della Korsa

Krazy GP

*Vai a pagina 93 per informazioni

Questo è il menu di selezione per le Korse del Grand Prix nelle quali dovrai classificarti al primo posto in tutte le categorie. Terminando ciascuna gara al terzo posto (o in posizione ancora migliore) accederai a quella successiva. Se sarai al primo posto nel computo totale dei punti conseguiti dopo 4 gare potrai fare l'esame per conseguire una nuova patente.

Come cominciare una Korsa del Grand Prix

Usa la Croce Direzionale per scegliere la voce Krazy GP dal menù delle Korse e premi il Tasto A. Premi in alto o in basso sulla Croce Direzionale per scegliere il livello di gioco e premi il Tasto A. Scegli il personaggio che vuoi controllare nella schermata di selezione del personaggio utilizzando la Croce Direzionale e premi il Tasto A per confermare la tua selezione. Infine, premi a sinistra o a destra sulla Croce Direzionale nel menù di selezione della categoria per scegliere dove gareggiare e premi il Tasto A per confermare la tua selezione e cominciare la gara.

*Delle 4 categorie disponibili, solo la Krazy Cup è inizialmente accessibile.

Per partecipare alle competizioni delle altre categorie dovrai ottenere delle nuove patenti di guida.

*Aumentando il livello di difficoltà del gioco renderai gli avversari più temibili e farai crescere le velocità massime, rendendo tutto il gioco più impegnativo.

Fine della partita / Game Over

Se terminerai una gara del Grand Prix al quarto posto (o in posizione peggiore) potrai continuare a giocare, ma perderai una vita. Quando non avrai più vite residue per continuare a giocare, la tua partita terminerà se ti classificherai nuovamente al quarto posto o in posizione peggiore.

Korsa a Cronometro (Time Attack)

Scegli la voce Time Attack per cimentarti in una Korsa contro il tempo su un percorso a tua scelta. Non ci saranno avversari in questa Korsa dove il tuo unico scopo è quello di stabilire nuovi record!

Cominciare a giocare in modalità Korsa a Cronometro (Time Attack)

Scegli la voce Time Attack (Korsa a Cronometro) dalla schermata del menù delle Korse e premi il Tasto A. Usa la Croce Direzionale per scegliere il personaggio che vuoi controllare e premi il Tasto A. Premi in alto o in basso sulla Croce Direzionale nella schermata di selezione della Korse per scegliere quella da affrontare e premi il Tasto A per confermare la tua selezione.

Prove libere (Free Run)

Seleziona questa voce per allenarti su un tracciato a tua scelta. Utilizza questa modalità di gioco per prendere confidenza con i tracciati in previsione di una Korsa del Grand Prix.

Cominciare a giocare in modalità Prove libere (Free Run)

Scegli la voce Free Run (Prove libere) dalla schermata del menu delle Korse e premi il Tasto A. Premi in alto o in basso sulla Croce Direzionale per scegliere il livello di gioco e premi il Tasto A per confermare la tua selezione Scegli il personaggio che vuoi controllare utilizzando la Croce Direzionale e premi il Tasto A per confermare la tua selezione. Infine, scegli la Korsa nella quale ti vuoi cimentare nella schermata di selezione delle Korse e premi il Tasto A per confermare la tua selezione.

*Nelle modalità di gioco Korsa a Cronometro e Prove libere potrai selezionare inizialmente solo 12 percorsi tra i 16 disponibili in totale. I restanti 4 tracciati diventeranno selezionabili dopo che ti sarai guadagnato l'accesso alla competizione Krazy Grand Prix.

Modalità Sfida (VS. Mode) – Korsa per più giocatori

Innanzitutto vai a pagina 96 per avere informazioni su come collegare il cavo Game Link ™ per Game Boy Advance ™ a più sistemi Game Boy Advance ™. Dopo aver completato questo primo passo, entrambi gli utenti che vogliono prendere parte alla Korsa per più giocatori devono selezionare la modalità Sfida (VS. Mode) e premere il Tasto A per confermare la loro selezione. Quando avrete selezionato la modalità Sfida, comparirà su schermo un messaggio per confermare il numero di partecipanti. Se il numero è corretto, premi il Tasto A. Successivamente seleziona il menù per la Korsa Sfida e premi il Tasto A per confermare la tua selezione. La Korsa per più giocatori e la modalità Scontro (Battle) si giocano proprio come se fossero delle normali korse, tranne che per il fatto che gli avversari sono rappresentati dagli altri utenti collegati.
*Quando tutti i giocatori sono collegati in modalità Sfida, ciascuno di essi può accedere al menù delle Korse.

Prove libere (Free Run) : come la normale modalità Prove libere, solo che gli altri utenti collegati sono gli avversari.
Korsa Sfida (Match Race) : una sfida tra più giocatori.
Mini Scontro (Mini-Battle) : proprio come un Mini Scontro normale, ma con gli avversari controllati dagli utenti connessi.

Menú Pausa

Para hacer una pausa en el juego durante una carrera o una batalla, pulsa START. Para regresar al juego, vuelve a pulsar START o el Botón B.

Durante il Grand Prix	Continua (Continue)	Torna al gioco.
	Abbandona (Quit)	Abbandona la gara e torna al menu della Korsa.
In tutte le altre korse tranne che in quelle del Grand Prix	Riprova (Retry)	torna alla partenza senza cambiare i settaggi della Korsa.
	Cambia personaggio (Change Character)	cambia il personaggio sotto il tuo controllo e cimentati nella stessa Korsa senza modificare gli altri settaggi.
	Cambia la Korsa (Change Course)	cambia la Korsa in cui cimentarti senza modificare gli altri settaggi del gioco.
	Abbandona (Quit)	abbandona la gara e torna al menu della Korsa.

Mini Scontro (Mini-Battle)
Divertiti in questa sfida decisamente diversa dalle solite Korse.

Bomb Chaser
Prova questa Korsa vestendo i panni dell'Inseguitore Esplosivo – attento al limite di tempo!

Regole di gioco:
All'inizio della gara, viene sorteggiato l'Inseguitore Esplosivo, e cioè quello che avrà addosso una bomba. Quando il go-kart dell'Inseguitore Esplosivo tocca un altro go-kart, quest'ultimo riceve la bomba e si trasforma nell'Inseguitore Esplosivo. I giocatori che allo scadere del tempo non hanno la bomba vincono. Tieni d'occhio la riserva di carburante: se lo esaurirai, il tuo go-kart si muoverà molto lentamente diventando un bersaglio molto semplice per l'Inseguitore Esplosivo. Dopo un certo periodo di tempo, del carburante comparirà sul percorso.

Pollo (Chicken)
Questa è una sfida d'abilità per vedere chi riesce a fermarsi più vicino al punto indicato dopo una corsa di 400 metri.

Regole:
Il tuo go-kart comincerà a muoversi automaticamente non appena comincia la sfida. Premi il Tasto B per fermarti nel punto desiderato. Il personaggio che si ferma più vicino al punto indicato è il vincitore. Ricorda che potrai usare il freno solamente una volta.

Scuola Guida
Qui è dove potrai sostenere gli esami per ottenere le patenti di guida. Il primo esame potrà essere sostenuto solo dopo aver concluso al primo posto nella competizione Krazy Grand Prix Cup, ricevendo l'attestato per tentare di prendere una patente. Diventando il campione della Krazy Cup potrai provare a prendere la patente "Pro B Class". Dopo aver superato il test per la patente "Pro B Class" potrai prendere parte alle competizioni Hyper Cup e Premium Cup. Terminando al primo posto sia la Hyper Cup che la Premium Cup potrai provare a prendere la patente "Pro A Class". La patente "Pro A Class" è necessaria per correre nella competizione Champion Cup. Si dice che ci sia anche una patente "Pro S Class": sta a te scoprirlo!

Bacheca degli annunci (Rumor Billboard)
Visitando la Bacheca degli annunci potrai venire a conoscenza di una grande quantità di informazioni. Le nuove informazioni disponibili sono indicate dal simbolo "New" nella schermata del menù principale.

Salvataggio (Save)
I progressi durante il gioco possono essere salvati in 3 diversi file. Scegli il file dove vuoi salvare la posizione di gioco premendo in alto o in basso sulla Croce Direzionale e premi il Tasto A per confermare la tua selezione. I dati salvati includono il nome del giocatore, gli attestati per prendere le patenti, le monete raccolte, i trofei vinti, l'ultimo personaggio utilizzato e i titoli conquistati.
*I titoli riflettono le caratteristiche del giocatore. Capirai meglio cosa vuol dire quando salverai il gioco per la prima volta...

Oggetti (Items)

Raccogliendo le campane sparse qua e là per il percorso durante il Grand Prix e le Prove libere riuscirai a mettere le mani su una varietà di oggetti differenti. Le campane blu danno potenza turbo al motore del tuo go-kart mentre le campane rosse forniscono altri tipi di oggetti. Non saprai quali sono gli oggetti fino al momento in cui avrai raccolto la campana. Premi il Tasto L per utilizzare gli oggetti raccolti.

Turbo
Velocità turbo.Particolarmente efficace se utilizzato dopo una sbandata o dopo uno scontro.

Invisibilità (Eye Wrap)
Il personaggio che raccoglie quest'oggetto si rende invisibile agli avversari per un certo periodo di tempo.

Bomba a Tempo (Time Bomber)
Quest'oggetto esplode 3 secondi dopo essere stato lasciato sul percorso. Tuttavia, la bomba esploderà prima di 3 secondi se un avversario entra in contatto con essa

Super-Trapano (Scooper Drill)
Questo trapano apre un buco nel percorso. Cadere nel buco vuole dire perdere molto, molto tempo...

Barriera (Barrier)
Raccogliendo questÂfoggetto il tuo personaggio sar_ protetto dagli attacchi degli avversari per un determinato periodo di tempo.

Missile blu (Blue Missile)
Questo missile ha una traiettoria rettilinea, volando dritto davanti al personaggio che lo ha sparato, e può essere lanciato 3 volte. Fa sbandare il personaggio che viene colpito da esso.

Missile rosso (Red Missile)
Questo è un missile a ricerca calorica che segue il suo bersaglio ovunque esso si diriga. Quasi sempre colpisce il suo obiettivo.

Ghiaccio-scontro (Ice Crash)
Colonne di ghiaccio che si innalzano dal suolo e fanno sbandare i go-kart che dovessero entrare in contatto con esse.

Accumulatore elettrico (Electric Battery)
Tutti gli avversari sono colpiti da scariche elettriche.

Maialini (Pigs)
Tutti gli avversari vengono trasformati in maialini per un certo periodo di tempo. Un personaggio che viene trasformato in un maialino si muove a velocità ridotta e non può utilizzare oggetti.

Scintilla amica (Ally Spark)
La Scintilla amica fa comparire su schermo degli alleati del personaggio che la usa. Per un certo periodo di tempo, il personaggio si muoverà a velocità turbo ed è invincibile. È anche possibile far sbandare gli avversari andando a sbattere contro di loro.

Fai attenzione a non cambiare accidentalmente gli oggetti da utilizzare!

- Gli oggetti che ti danno la velocità turbo che avrai raccolto si trasformeranno in altri di diverso tipo se toccherai una campana rossa.
- Gli altri oggetti dei quali sei in possesso si trasformeranno in potenza turbo se raccoglierai una campana blu.
- Se raccoglierai una campana rossa non trasforma in altri oggetti quelli dei quali sei già in possesso.

Negozio (Item Shop)

Acquista oggetti
Gli oggetti che puoi conquistare durante le Korse toccando le campane rosse possono essere acquistati nel negozio spendendo le monete raccolte in gara. Scegli l'oggetto da acquistare usando la Croce Direzionale e premi il Tasto A per confermare la tua selezione.

Equipaggiamento (Set Items)
Comprare gli oggetti non basta. Premi il Tasto L oppure R per accedere alla schermata dove potrai equipaggiare il tuo go-kart con gli oggetti acquistati. Potrai montare sul tuo veicolo fino a 3 differenti oggetti, con un Massimo di 2 per ciascun tipo di oggetto. In altre parole, il numero di volte che potrai utilizzare può essere aumentato fino a un massimo di 2 volte. Comunque, dovrai raccogliere durante la Korsa gli oggetti o altrimenti tutto sarà stato inutile. Per montare gli oggetti a bordo del tuo veicolo, premi in alto o in basso sulla Croce Direzionale e scegli la voce "Set Item" (Scegli Oggetto) e premi il Tasto A. Accederai così alla lista di tutti gli oggetti che hai disponibili in questo momento. Premi la Croce Direzionale a destra e a sinistra per scegliere gli oggetti e premi il Tasto A per confermare le tue selezioni. Dopo che avrai equipaggiato il tuo go-kart con gli oggetti desiderati, premi il Tasto B per tornare alla schermata del menu principale.

Collegamento del cavo Game Link™ per Game Boy Advance™

Di seguito troverai la spiegazione di come collegare correttamente più sistemi Game Boy Advance ™ utilizzando il cavo Game Link ™ per Game Boy Advance ™.

Oggetti di cui avrai bisogno

- Sistemi Game Boy Advance ™———— Un sistema per ciascun giocatore
- Cartuccia di gioco "Konami Krazy Racing"— Una cartuccia per ogni giocatore
- Cavo di collegamento Game Link ™ per Game Boy Advance ™
  Per 2 giocatori è necessario 1 cavo di collegamento Game Link ™ per Game Boy Advance ™

Come collegare il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™

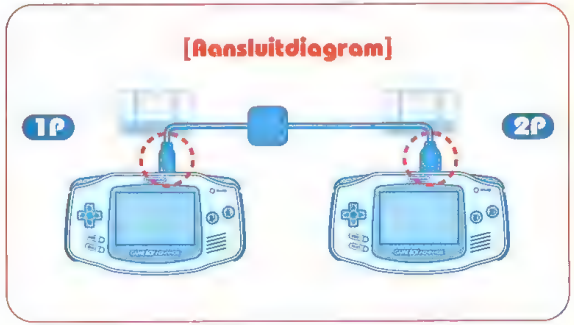
1. Assicurati che entrambi i sistemi Game Boy Advance siano spenti e inserisci le cartucce di gioco in ciascuno di essi.
2. Collega il cavo Game Link ™ per Game Boy Advance ™ inserendolo nel connettore esterno posto su ciascun sistema Game Boy Advance ™.
3. Accendi ciascun sistema da gioco.
4. Vai a pagina 91 per informazioni sul sistema di controllo.

*Non collegare sistemi da gioco inutilizzati quando sei impegnato in sfide a 2 giocatori.
*Il giocatore il cui sistema da gioco Game Boy Advance è collegato tramite la presa di minori dimensioni è il Giocatore 1 (Player 1).

Consulta lo schema sulla destra per collegare correttamente ciascun sistema di gioco Game Boy Advance ™ al cavo Game Link ™ per Game Boy Advance ™.
(Nota la differenza nella misura delle prese)

Avvertenze per l'utilizzo del cavo Game Link™ per Game Boy Advance™

Si verificheranno casi di malfunzionamento nei seguenti casi:



- Quando si utilizza un cavo diverso da quello Game Link ™ per Game Boy Advance ™
- Quando il cavo Game Link ™per Game Boy Advance ™ non è inserito correttamente
- Quando il cavo Game Link ™per Game Boy Advance ™ viene scollegato durante una partita
- Quando il cavo Game Link ™ per Game Boy Advance ™ non è correttamente collegato a ciascuno dei sistemi da gioco
- Quando più di 2 sistemi sono collegati

GBA LINK CABLE

QUESTA CASSETTA DI GIOCO DISPONE DI UNA MODLITÀ PER PIÙ GIOCATORI CHE RICHIEDE IL CAVO GAME LINK™ PER GAME BOY ADVANCE™ .

Avvertenze e precauzioni per i consumatori

LEGGERE ATTENTAMENTE PRIMA DELL'UTILIZZO DEL VIDEOGIOCO

⚠ PRECAUZIONI/AVVERTENZE BATTERIE

OSSERVARE ATTENTAMENTE LE SEGUENTI ISTRUZIONI PER EVITARE CHE LE BATTERIE "SCOPPIETTINO" O CHE FUORIESCA DELL'ACIDO DANNOSO PER LA SALUTE, PER IL GAME BOY ADVANCE E PER GLI ACCESSORI. IN CASO DI PERDITA DI ACIDO DALLE BATTERIE, EVITARE CHE QUESTO ENTRI IN CONTATTO CON GLI OCCHI O LA BOCCA E LAVARE ACCURATAMENTE LA PELLE E I VESTITI SU CUI L'ACIDO È CADUTO.
CONTATTARE IL PRODUTTORE DELLE BATTERIE PER ULTERIORI INFORMAZIONI.

1. Per il Game Boy Advance usare solo batterie alcaline. Non usare batterie al zinco carbonio o qualsiasi altro tipo di batterie non alcaline.
2. Non mischiare batterie nuove e usate (sostituire tutte le batterie contemporaneamente).
3. Non invertire la polarità delle batterie (il polo positivo [+] e quello negativo [–] devono essere nella giusta posizione) ed evitare di causare corto circuiti.
4. Non lasciare le batterie usate nel Game Boy Advance.
5. Usare batterie dello stesso tipo (non usare contemporaneamente batterie alcaline, batterie zinco carbonio o batterie di marche diverse). Usare solo batterie del tipo raccomandato o ad esso equivalenti.
6. Non lasciare le batterie nel Game Boy Advance o negli accessori per lunghi periodi di inutilizzo.
7. Spegnere sempre l'apparecchio quando le batterie sono scariche.
   Spegnere sempre il Game Boy Advance dopo aver giocato.
8. Non gettare le batterie nel fuoco.
9. Non usare batterie ricaricabili al nichel cadmio.
   Non tentare di ricaricare le pile non ricaricabili.
10. Non usare le batterie se la pellicola protettiva in plastica è danneggiata.
11. Non inserire o rimuovere le batterie se l'apparecchio è acceso.
12. NOTA GENERALE: Togliere le batterie ricaricabili prima di ricaricarle.
    Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate solo in presenza di un adulto.

⚠ AVVERTENZA TENSIONE PROLUNGATA

L'uso prolungato di videogiochi può risultare in dolori muscolari, articolari e irritazione cutanea. Seguire le seguenti istruzioni per evitare problemi quali tendinite, sindrome del tunnel carpale o irritazione cutanea.

- A prescindere da come ci si sente, fare sempre una pausa di 10 – 15 minuti dopo ogni ora di gioco.
- In caso di stanchezza o dolore a mani, polsi o braccia durante il gioco, fare una pausa e riposarsi per alcune ore prima di giocare nuovamente.
- Se il dolore o la stanchezza a mani, polsi e braccia continuano durante o dopo il gioco, smettere di giocare e consultare un medico.

⚠ AVVERTENZA EPILESSIA

Una minoranza di persone (circa 1 su 4.000) potrebbe soffrire di crisi epilettiche o perdita momentanea di coscienza se esposta a determinate luci lampeggianti, come quelle della televisione o dei videogiochi, anche se tali disturbi non sono stati accusati precedentemente.
Coloro che hanno sofferto di crisi o perdita di coscienza o di altri disturbi collegati all'epilessia, devono consultare un medico prima di usare un qualsiasi videogioco.
Si raccomanda ai genitori di osservare i figli mentre giocano. In presenza di sintomi quali: stordimento, alterazione visiva, fibrillazione oculare, stiramento muscolare, movimenti incontrollati, perdita di coscienza e orientamento o convulsioni INTERROMPERE IMMEDIATAMENTE IL GIOCO e consultare un medico.

PER EVITARE IL VERIFICARSI DELLE CRISI, SEGUIRE LE SEGUENTI INDICAZIONI PER L'USO DEI VIDEOGIOCHI:

1. Stare il più lontano possibile dallo schermo.
2. Usare preferibilmente schermi piccoli.
3. Non giocare se si è stanchi o si ha bisogno di dormire.
4. Giocare sempre in un ambiente ben illuminato.
5. Fare sempre una pausa di 10 – 15 minuti dopo ogni ora di gioco.

NOTES

NOTES

Game Boy Advance Game Pak conforms to:
Game Boy Advance Game Pak geprüft nach:
Game Boy Advance Game Pak en accord avec:
Game Boy Advance Game Pak getest volgens:
Game Boy Advance Game Pak cumple:
Game Boy Advance Game Pak è conforme a:
Game Boy Advance Game Pak uppfyller kraven enligh:
Game Boy Advance Game Pak opfylder kravene til:
Game Boy Advance Game Pak täyttaa seuraavat vaatimukset:
Game Boy Advance Game Pak passer sammen med:

– TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3

– EMC Directive (89/336/EEC)

CE Nintendo D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

010514

KONAMI KRAZY RACERS is a trademark of KONAMI CORPORATION.

"KONAMI" are registered trademark of KONAMI CORPORATION.

© 2001 KONAMI & KCE Tokyo © KCEO © KCE Japan, Inc.

KONAMI®